WING COMMANDER

PRIVATEER

INSTALLATIONSFÜHRER





INSTALLATIONSFÜHRER

DIESE PACKUNG ENTHÄLT:

- **Sechs 3,5"-Disketten** (Ihr Spiel!)
- **Installationsführer** (den Sie gerade lesen) mit:
  - 5 Schnellstart-Schritten
  - Einer Anleitung zum Erstellen einer Boot-Diskette (empfohlen!)
  - Hilfen zur Problembeseitigung.
  - Tastaturoptionen sowie Joystick- und Maus-Alternativen, damit Sie im Spiel den Überblick behalten.
  - Kurzen Beschreibungen und Screenshots aller wichtigen Bereiche in *Privateer.* Hier können Sie nachschlagen, um zu überprüfen, wo Sie den Bildschirm anklicken müssen, welche Schiffsanzeige Sie benötigen oder wieviel etwas kostet.
- **Spielanleitung** mit Schritt-für-Schritt-Einweisung in Ihren ersten Einsatz und ausführlichen Beschreibungen Ihres Schiffes und des Gemini-Sektors, in dem die gesamte *Privateer*-Spielhandlung stattfindet. Hier finden Sie Hintergrundinformationen und Überlebenstips.

INSTALLATIONSANLEITUNG

Willkommen bei *Privateer.* Im Folgenden finden Sie eine kurze Installationsanleitung für Spieler, die mit diesem Vorgang vertraut sind, und eine etwas ausführlichere, die die Installation Schritt für Schritt erklärt. Um Schwierigkeiten mit der Kompatibilität oder dem Speicher zu vermeiden, überprüfen Sie zunächst kurz, ob Ihr Gerät mit den Systemanforderungen übereinstimmt. Denken Sie daran, daß Sie jederzeit abbrechen und problemlos von vorn beginnen können!

WICHTIG

Bevor Sie mit der Installation von *Privateer* beginnen, sollten Sie Sicherungskopien Ihrer Disketten erstellen. Geben Sie dazu beim DOS-Systemzeichen folgendes ein:

DISKCOPY (Ursprungslaufwerk): (Ziellaufwerk): **ENTER**

(Das Ursprungslaufwerk kann mit dem Ziellaufwerk übereinstimmen, z.B. DISKCOPY A: A: **ENTER.**)

Bewahren Sie die Original-Spieldisketten an einem sicheren Ort auf, und benutzen Sie für die Installation die Kopien.

1. Schalten Sie Ihren Computer ein, und warten Sie auf das DOS-Systemzeichen.
2. Legen Sie die *Privateer*-Diskette 1 in ein Laufwerk.
3. Geben Sie den Namen dieses Laufwerks ein (A: oder B:), und drücken Sie **ENTER.**
4. Geben Sie jetzt INSTALL ein, und drücken Sie **ENTER.**
5. Befolgen Sie danach die Anweisungen auf dem Bildschirm.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Sie benötigen ein 4-MB-Gerät. Wenn Sie beim DOS-Systemzeichen MEM eintippen, können Sie sehen, wieviel Speicherplatz auf Ihrem Computer zur Verfügung steht. Für das Spiel müssen 570 KB (584.000 Bytes) DOS-Speicherplatz ("largest executable program size") und 3 MB Speicherplatz im oberen Bereich zur Verfügung stehen. Sie müssen mindestens DOS 5.0 auf einem 386DX/33MHz oder schnelleren Gerät installiert haben, um *Privateer* zu betreiben. (DOS 3.3 kann funktionieren, wenn Ihnen 580 KB zur Verfügung stehen, wir haben jedoch nur DOS 5.0 - 6.0 ausführlich getestet.) Sie benötigen mindestens ein 386er DX-Gerät (33 MHz), da ältere Prozessoren nicht leistungsfähig genug sind, um *Privateer* zu betreiben.

Der Installationsvorgang wird über Menüs gesteuert. Benutzen Sie W und Z, um zwischen den Optionen auf jedem Bildschirm zu wählen, und drücken Sie dann **ENTER**. Entdeckt das Installationsprogramm einen Zustand, der die Installation verhindert (z.B. nicht genug Festplattenspeicherplatz), dann stoppt das Programm und setzt Sie von dem Problem in Kenntnis. Dieses Problem müssen Sie beheben, bevor die Installation vorgenommen werden kann.

Nach einem Einleitungsbildschirm erscheint das Installationsmenü. Hier können Sie eine Installationsoption wählen. Beachten Sie, daß Sie Ihre Musikkarte und Ihre Soundkarte getrennt angeben müssen. Auf vielen Systemen wird dies dieselbe Karte sein. Andere Systeme benutzen jedoch eine Karte für digitale Soundeffekte und Sprache und eine andere für die Musik.

INSTALL WITH THESE OPTIONS (Mit diesen Optionen installieren). Wählen Sie diese Zeile, und drücken Sie **ENTER**, nachdem Sie die Wahl für Ihre Musikkarte, Soundkarte und das Verzeichnis getroffen haben.

SELECT MUSIC CARD (Musikkarte wählen). Ein Liste möglicher Musikkarten wird gezeigt. Wählen Sie diejenige, die am ehesten der Karte in Ihrem Gerät entspricht. Haben Sie z.B. eine Roland SCC-1-Soundkarte, dann wählen Sie GENERAL MIDI. Wenn Sie SOUND BLASTER, SOUND BLASTER PRO oder THUNDERBOARD wählen, sehen Sie weiter unten im Abschnitt "Soundkarten-Einstellungen" nach.

Hinweis: Waveblaster-Benutzer sollten dieselbe IRQ-Nummer wählen, die ihr SBIG hat.

SELECT SPEECH CARD (Sprachkarte wählen). Hier wird eine Liste möglicher Sprach-Soundeffekt-Karten gezeigt. Wählen Sie die Karte, die Ihrer am nächsten kommt. Ist Ihre Karte z.B. eine Sound Commander, dann wählen Sie SOUND BLASTER. Wenn Sie SOUND BLASTER, SOUND BLASTER PRO oder THUNDERBOARD wählen, sehen Sie weiter unten im Abschnitt "Soundkarten-Einstellung" nach.

CHANGE INSTALL DIRECTORY (Verzeichnis für die Installation wählen). Sind Sie mit dem vorgegebenen Laufwerk oder dem Verzeichnis (C:\PRIVATER) nicht zufrieden, dann wählen Sie CHANGE INSTALL DIRECTORY (Installationsverzeichnis ändern), und geben Sie das von Ihnen bevorzugte Laufwerk und Verzeichnis ein. Dieses Verzeichnis wird dann erstellt, sofern es nicht bereits existiert.

EXIT TO DOS (Abbruch zu DOS). Damit verlassen Sie die Installation, ohne daß die Wahl Ihrer Optionen registriert wird.

SOUNDKARTEN-EINSTELLUNG

Wenn Sie eine Konfiguration wählen, zu der eine Sound Blaster oder damit kompatible Soundkarte gehört, dann müssen Sie diese Karte näher beschreiben. Sofern Sie die Einstellungen nicht geändert haben, sollten die Vorgaben des Installationsprogramms korrekt sein. Die folgenden Menüs verarbeiten diese Informationen:

I/O Port Setting (E/A-Port-Einstellung). Die Standardeinstellung ist hierbei 220H. Andere mögliche Werte sind 210H, 230H, 240H, 250H und 260H.

IRQ Setting (IRQ-Einstellung). Auf diesem Menü haben Sie die Auswahl zwischen 1, 3, 5 oder 7 (5 ist für alle außer den ältesten Sound Blaster-Karten vorgegeben; Standard für die älteren ist 7).

Weitere Informationen zu diesen Einstellungen finden Sie im Begleitmaterial zu Ihrer Soundkarte.

INSTALLIEREN DES SPIELS

Wenn Sie das Spiel installieren, werden Sie aufgefordert, verschiedene *Privateer*-Disketten einzulegen. Legen Sie die Disketten nach Aufforderung ein, und drücken Sie eine beliebige Taste, um die Installation fortzusetzen, bis sie abgeschlossen ist. Während der Installation sehen Sie einen DOS-Bildschirm, auf dem die aktuelle Diskette und alle bereits installierten Dateien gezeigt werden. Einige Dateien können mit ihrem Umfang den einer Diskette überschreiten. Beunruhigen Sie sich daher nicht, wenn für eine der Disketten keine Datei angegeben ist. Wenn ein Fehler auftritt oder Sie die Installation abbrechen müssen, sollten Sie erneut von den Disketten aus installieren.

Nach abgeschlossener Installation erhalten Sie folgende Meldung:

Install Complete!

Um *Privateer* zu spielen, geben Sie folgendes ein:

C:

CD \PRIVATER

PRIV

(Haben Sie ein anderes als das vorgegebene Verzeichnis gewählt, dann wird es anstelle von \PRIVATER\ eingegeben.)

Sollte die Installation unerwarteterweise scheitern, dann wird Ihnen in einer Fehlermeldung die Ursache des Problems mitgeteilt.

NEU-INSTALLIERUNG DES SPIELS

Haben Sie *Privateer* bereits installiert und müssen jetzt die ursprünglich angegebene Musik- oder Soundkarte ändern, dann geben Sie in Ihrem Spielverzeichnis (es heißt PRIVATER, wenn Sie unseren Standardnamen benutzen) INSTALL ein. Das Hauptmenü registriert daraufhin Ihre Konfiguration und erlaubt Ihnen, die Musikkarte und die Sprachkarte zu wählen (SELECT MUSIC CARD/SELECT SPEECH CARD). Nehmen Sie die nötige(n) Änderung(en) vor, und wählen Sie dann INSTALL WITH THESE OPTIONS (Mit diesen Optionen installieren). Gehen Sie zum Betriebssystem (EXIT TO DOS), wenn Sie die Neu-Installierung abbrechen möchten.

Falls Sie das Spiel ganz neu installieren (z.B. das Verzeichnis oder Laufwerk wechseln, in dem *Privateer* installiert ist), dann müssen Sie es erneut von den Disketten installieren.

OPTIMIERUNG IHRES SYSTEMS

Wenn Sie beim Betreiben von *Privateer* Schwierigkeiten haben, müssen Sie eventuell eine spezielle Boot-Diskette erstellen oder die Anzahl der im Speicher residenten Programme (TSR) verringern. Haben Sie auch nach Erstellen einer Boot-Diskette noch Probleme, dann versuchen Sie, das Spiel von der Boot-Diskette zu laden und es neu zu installieren. (Beachten Sie, daß dabei alle vorher bereits gesicherten Spiele gelöscht werden.) **Wenn Sie *Privateer* spielen möchten, legen Sie diese Boot-Diskette in das entsprechende Laufwerk ein, und starten Sie Ihren Computer (oder starten Sie ihn erneut).**

ERSTELLEN EINER BOOT-DISKETTE

Um eine spezielle Boot-Diskette zu erstellen, legen Sie eine leere Diskette in Ihr Laufwerk A: ein. Geben Sie nach dem DOS-Systemzeichen folgendes ein:

FORMAT A: /S **ENTER**.

Wenn das DOS-Systemzeichen wieder erscheint und das Formatieren beendet ist, geben Sie ein:

EDIT A:\CONFIG.SYS **ENTER**.

Sobald der neue Bildschirm erscheint, bestimmen Sie, welches der unten aufgeführten Speicherverwaltungssysteme Sie (wenn überhaupt) benutzen, und geben Sie die unter dieser Kategorie angegebenen Befehle ein:

KEIN VERWALTUNGSPROGRAMM FÜR ERWEITERTEN SPEICHER

```
FILES=20
BUFFERS=10
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /P
```

EMM386

```
FILES=20
BUFFERS=10
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2048 RAM
DOS=HIGH
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /P
```

QEMM

```
FILES=20
BUFFERS=20
DEVICE=C:\QEMM\QEMM386.SYS RAM
DOS=HIGH
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /P
```

Nach Eingabe dieser Zeilen sollten Sie abbrechen und Ihre Datei sichern. Tippen Sie dazu:

ALT-F

X

Y

Als nächstes brauchen Sie eine AUTOEXEC.BAT-Datei auf Ihrer Boot-Diskette. Dazu geben Sie folgendes ein:

EDIT A:\AUTOEXEC.BAT **ENTER**.

Geben Sie danach die folgenden Zeilen ein:

C:\DOS\SMARTDRV.EXE 256

SET COMSPEC=C:\DOS\COMMAND.COM

C:

CD\(Verzeichnis)

PRIV

Unter (Verzeichnis) sollten Sie das Verzeichnis angeben, in dem Sie *Privateer* installiert haben. Ist das Spiel z.B. im von uns vorgeschlagenen Standardverzeichnis installiert, würde die vierte Zeile folgendermaßen aussehen:

CD\PRIVATER

Unterbrechen Sie, und sichern Sie diese Datei durch Eingabe von:

ALT-F

X

Y

Wenn Sie *Privateer* spielen möchten, legen Sie diese Boot-Diskette in das entsprechende Laufwerk ein, und starten Sie Ihren Computer (oder starten Sie ihn erneut).

MODIFIZIEREN IHRES SYSTEMS

Wenn Sie mit Computern vertraut sind, dann möchten Sie vielleicht Ihr System modifizieren, um Speicherplatz freizumachen. Beachten Sie bitte, daß wir Ihnen empfehlen, eine spezielle Boot-Diskette zu erstellen (siehe oben unter "Erstellen einer Boot-Diskette"). Es kann gefährlich sein, die CONFIG.SYS- und die AUTOEXEC.BAT-Datei auf Ihrer Festplatte zu modifizieren, und bei eventuell auftretenden Schwierigkeiten können wir Ihnen leider nicht helfen.

CONFIG.SYS

Die oben angegebenen Beispiele für CONFIG.SYS-Dateien sollten Ihnen helfen, die optimale Einstellung zum Betreiben von *Privateer* zu finden. Beachten Sie, daß wir drei verschiedene CONFIG.SYS-Beispiele angegeben haben. Wählen Sie dasjenige, das Ihrer Einstellung für den erweiterten Speicher entspricht.

Achten Sie bitte auch darauf, daß Ihre CONFIG.SYS-Datei in allen Speichereinstellungen die folgenden Zeilen enthält:

DOS=HIGH

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /P

Wenn Sie EMM386 benutzen, können Sie über DEVICEHIGH (in CONFIG.SYS) und LOADHIGH (in AUTOEXEC.BAT) andere Treiber in den oberen Speicherbereich laden.

Benutzen Sie QEMM, dann können Sie auch das Programm "Optimize" einsetzen, um Ihre Systemeinstellung zu optimieren. Weitere Hinweise dazu finden Sie in Ihrem QEMM-Handbuch.

MAUS-EINSTELLUNG

Beachten Sie, daß keine der oben angegebenen Beispiele für CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT eine Mausunterstützung vorsehen. Um jedoch das Gameplay zu vereinfachen, empfehlen wir, zusätzlich zum Joystick eine Maus zu benutzen. **Achten Sie darauf, daß Sie einen zu 100% mit Microsoft kompatiblen Maustreiber benutzen.**

DISK CACHE-EINSTELLUNG

Nicht nur Ihre CONFIG.SYS-Datei, sondern auch Ihre AUTOEXEC.BAT-Datei sollte in ihrer Größe reduziert werden. Ein Disk Cache-Programm sorgt dafür, daß *Privateer* reibungslos ablaufen kann. Wir empfehlen die SMARTDRV-Versionen von Windows 3.1 oder DOS 6. Wollen Sie SMARTDRV installieren, dann müssen Sie Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei folgende Zeile hinzufügen:

C:\DOS\SMARTDRV.EXE 256

Je mehr EMS Sie zur Verfügung haben, desto effizienter läuft *Privateer*. Hat Ihr System mindestens 8 MB, dann können Sie die oben angegebene Zeile durch die folgende ersetzen:

C:\DOS\SMARTDRV.EXE 2048

Beachten Sie, daß Sie SmartDrive nicht benutzen müssen. Betreiben Sie *Privateer* jedoch ohne dieses Programm, dann beansprucht der Zugriff auf die Festplatte mehr Zeit.

Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, daß die Installation scheitert, dann teilt Ihnen eine Fehlermeldung die Ursache des Problems mit. Im Abschnitt "Problembeseitigung" finden Sie Lösungen für einige der am häufigsten auftretenden Schwierigkeiten.

PROBLEMBESEITIGUNG

Frage: ***Meine Maus funktioniert mit Privateer nicht. Ich kann Sie für all meine anderen Softwareprogramme benutzen, warum nicht für Privateer?***

Antwort: Wenn Ihre Maus mit *Privateer* nicht funktioniert, dann sollten Sie zunächst überprüfen, ob sie in DOS (in Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei) oder auf der Boot-Diskette geladen ist, die Sie zum Betreiben des Spiels benutzen. Windows und andere Computerumgebungen mit vielen Aufgabenbereichen laden ihren eigenen, eingebauten Maustreiber. Diese Treiber funktionieren jedoch nur in ihrer eigenen Shell-Umgebung. Den Maustreiber stattdessen in die DOS-Umgebung zu laden, kann ganz einfach sein. Eventuell brauchen Sie nur beim Systemzeichen MOUSE **ENTER** einzugeben. Das könnte z.B. so aussehen:

C:\>MOUSE **ENTER**

Dieses Kommando kann für jede Maustreiber-Software unterschiedlich sein. Weitere Einzelheiten dazu finden Sie in Ihrem Maus-Handbuch oder oben unter "Maus-Einstellung".

Frage: ***Warum funktioniert mein Joystick nicht richtig?***

Antwort: Achten Sie darauf, daß Ihr Joystick korrekt kalibriert ist. Innerhalb eines Einsatzes können Sie ihn durch Drücken von **ALT-O** neu kalibrieren. Aufgrund der engen Zusammenarbeit von Maus und Joystick sollten Sie sich außerdem versichern, daß Ihr Maustreiber zu 100% mit Microsoft kompatibel ist. In Ihrem Maus-Handbuch und oben unter "Maus-Einstellung" finden Sie weitere Einzelheiten.

Frage: ***Wenn ich versuche, Privateer zu installieren, erhalte ich die Meldung: "The expanded/extended memory detected is insufficient to continue with the installation process. 2000K is needed." (Der aufgefundene erweiterte/Zusatzspeicher reicht nicht aus, um die Installation fortzusetzen. 2000 KB werden benötigt.)***

Antwort: *Privateer* kann sich den benötigten Speicherplatz über einen EMS-Treiber (für erweiterten Speicher) holen. Haben Sie keinen EMS-Treiber installiert, kann *Privateer* direkt auf Ihren Zusatzspeicher zugreifen.

Ein typischer Computer mit 4 MB hat 640 KB DOS-Speicher und 3 MB Zusatzspeicher. Abgesehen vom normalen DOS-Speicherplatz müssen Sie sicherstellen, daß mindestens 2 MB Zusatzspeicher zur Verfügung stehen.

Wird ein EMS-Treiber benutzt, dann muß er 2000 KB EMS-Speicher bereitstellen können. Die meisten EMS-Treiber sind automatisch so konfiguriert, daß Sie den größtmöglichen Speicherraum für Ihr System zur Verfügung stellen. EMM386.EXE (der mit MS-DOS 5.0 gelieferte Treiber) muß jedoch manuell konfiguriert werden.

Laut Voreinstellung stellt EMM386 nur 256 KB Speicherplatz bereit. Ändern Sie Ihre EMM386.EXE-Zeile folgendermaßen:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2048

In Ihrem MS-DOS-Handbuch finden Sie nähere Erläuterungen zur optimalen Konfiguration Ihres Systemspeichers.

Haben Sie den nötigen Speicherplatz zur Verfügung gestellt, und *Privateer* funktioniert trotzdem nicht, dann belegt vielleicht schon ein anderes Programm diesen Speicherplatz, oder Ihr EMS-Speicher ist nicht richtig konfiguriert.

Überprüfen Sie in Ihren Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS, ob Programme im oberen Speicherbereich geladen sind. Die Schuldigen sind wahrscheinlich Disk Cache-Programme, obwohl auch andere Programme Ursache für das Problem sein können.

Das mit Windows gelieferte Programm SmartDrive benutzt standardmäßig 1 MB Speicherplatz im oberen Bereich. Sie müssen daher in Ihrer CONFIG.SYS-Datei diese Einstellung ändern. Die Zeile *smartdrive.exe 256* begrenzt Ihr Disk Cache-Programm auf 256 KB und macht den Rest für *Privateer* frei.

Weitere Informationen darüber, wie Sie im Speicher residente Programme entfernen und Ihren Speicher möglichst optimal nutzen, finden Sie weiter oben im Abschnitt "Modifizieren Ihres Systems".

Frage: ***Privateer hat mich wieder zu DOS geschickt. Die Meldung lautete "insufficient DOS memory available to run Privateer" (nicht genügend DOS-Speicherplatz zum Betreiben von Privateer). Woran liegt das?***

Antwort: Sie versuchen, mit weniger als 570 KB (584.000 Bytes) freiem Speicherplatz zu spielen. Gibt Ihnen das Programm diese Meldung, dann benutzen Sie den DOS-Befehl CHKDSK, und lesen Sie die letzte Zeile des gezeigten Textes. Sie lautet "XXXXXX bytes free". Dies ist die Menge des verfügbaren RAM-Speicherplatzes. Liegt die Zahl unter 584,000 Bytes, dann modifizieren Sie Ihre AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Dateien.

Vielleicht möchten Sie lieber eine Boot-Diskette benutzen, anstatt die AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Dateien auf Ihrer Festplatte zu modifizieren. Sehen Sie bitte weiter oben unter "Optimierung Ihres Systems" nach, wie Sie eine Boot-Diskette zum Spielen von *Privateer* erstellen.

Frage: ***Warum stürzt mein Computer ab, wenn ich versuche, Privateer zu spielen, während ich an unser Lokalbereichsnetz (LAN) angeschlossen bin?***

Antwort: LAN-Software versucht häufig, dieselben Systembereiche zu belegen wie *Privateer.* Manchmal können beide nebeneinander bestehen, aber nicht immer. Haben Sie also ungewöhnliche Probleme mit *Privateer,* während Ihre LAN-Treiber geladen sind, versuchen Sie mit einer sauberen Boot-Diskette zu booten, die Ihre LAN-Treiber nicht mit lädt. Sehen Sie dazu bitte unter "Optimierung Ihres Systems" (weiter oben) nach.

Frage: ***Warum stürzt mein Computer ab, wenn ich versuche, Privateer über Microsoft Windows (oder OS/2, Desqview oder DOS 5.0 Task Swapper) zu spielen?***

Antwort: "Multitasking-Umgebungen" - Windows, Desqview, Software Carousel, DOS 5.0 Task Swapper und so weiter - überschneiden sich in ihren Speicherbereichen und anderen Systembereichen oft mit *Privateer.* Wir empfehlen, *Privateer* nicht unter diesen Bedingungen zu spielen. Selbst wenn Sie das Spiel unter einem Multitasker betreiben, sollten Sie während des Spiels nicht zu einer anderen Anwendung umschalten. Ihr System stürzt ab, wenn Sie versuchen, *Privateer* zu unterbrechen, um ein anderes Programm zu benutzen. Im allgemeinen empfehlen wir, Windows (und ähnliche Anwendungen) abzumelden und das Spiel vom DOS-Systemzeichen aus zu starten.

Frage: ***Ich habe eine zu 100% kompatible Soundkarte, bekomme aber keinen Ton. Warum nicht?***

Antwort: Sie müssen eventuell Ihre Soundkarte in "SB"-Emulation (Sound Blaster) versetzen, entweder über die Software oder durch einen Schalter auf der Karte selbst. Schlagen Sie dazu im Handbuch für Ihre Soundkarte nach, oder erkundigen Sie sich beim Hersteller.

Frage: ***Warum sagt mir Privateer: "The EMS driver currently installed is not VCPI compliant" (Der momentan installierte EMS-Treiber verträgt sich nicht mit dem VCPI)?***

Antwort: *Privateer* wird im geschützten Modus betrieben. Verträgt sich Ihr EMS-Treiber nicht mit dem Virtual Control Program Interface (VCPI - Virtuelles Steuerungsprogramm-Interface), dann kann *Privateer* zum Betreiben nicht in den geschützten Modus versetzt werden.

Wenn Sie EMM386.SYS benutzen (wird mit MS-DOS 4.x geliefert), entfernen Sie es aus Ihrer

Konfiguration, indem Sie Ihre CONFIG.SYS-Datei verändern und REM vor die Zeile DEVICE= setzen, die EMM386 enthält. Sieht die Zeile z.B. so aus:

DEVICE=C:\EMM386.SYS 2048

müssen Sie sie folgendermaßen ändern:

REM DEVICE=C:\EMM386.SYS 2048

Booten Sie erneut Ihren Computer. Nachdem Sie *Privateer* gespielt haben, müssen Sie die Zeile wieder in ihren ursprünglichen Zustand versetzen (indem Sie REM löschen) und neu booten. Eine einfachere Lösung könnte darin bestehen, nach den Anweisungen unter "Optimierung Ihres Systems" (weiter oben) eine Boot-Diskette zu erstellen.

OS/2 unterstützt das VCPI nicht, so daß Sie *Privateer* weder mit OS/2, noch über ein OS/2 DOS-Fenster betreiben können.

Reagiert Ihr EMS-Treiber nicht auf EMS-Aufrufe, dann versichern Sie sich, daß die Zeile, über die Sie Ihren EMS-Treiber laden, nicht den Befehl NOEMS enthält.

PRO-AUDIO SPECTRUM

Pro-Audio Spectrum-Karten benutzen den Sound Blaster-Emulationsmodus für Musik. Benutzen Sie eine dieser Soundkarten, dann achten Sie darauf, daß die Treiber für die Sound Blaster-Emulation korrekt konfiguriert sind und nicht im oberen Speicherbereich geladen wurden. Haben Sie eine Pro-Audio Spectrum-Karte, dann wählen Sie SOUND BLASTER für die Musik und PRO-AUDIO SPECTRUM für die digitalisierte Sprache (während der Installation).

GENERAL MIDI

Privateer hat sich der neuen Generation von Soundqualität angeschlossen, indem es den General MIDI-Standard unterstützt, der durch den MPU-401-Befehlssatz definiert ist. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung unterstützen erst ein paar Karten MPU-401. Dazu gehören die Roland SCC-1, Roland RAP-10, Creative Labs Sound Blaster 16 mit der angeschlossenen Wave Blaster-Tochterkarte und die Creative Labs Sound Blaster ASP 16 mit der angeschlossenen Wave Blaster-Tochterkarte. Auch andere Hersteller stehen kurz davor oder haben bereits Soundkarten herausgegeben, die den MPU-401-Befehlssatz benutzen. Soundkarten, die ein im Speicher residentes Programm (TSR) benutzen, um MPU-401 zu emulieren, könnten jedoch mit dieser Software nicht funktionieren.

Hinweis: Einige General MIDI-Soundkarten bieten die Möglichkeit für digitalisierte Sprache oder Soundeffekte. Bei diesen Soundkarten, zu denen die Roland RAP-10 gehört, muß der Kunde eine zweite Soundkarte, z.B. Sound Blaster, Sound Blaster Pro oder eine zu 100% damit kompatible Karte, für digitalisierte Sprache und Soundeffekte benutzen. Wenn Sie dazu irgendwelche Fragen haben, sehen Sie bitte in der Anleitung für Ihre Soundkarte nach, oder wenden Sie sich an den Hersteller.

HINWEIS FÜR DOS 6-BENUTZER

Wenn Sie nach dem Installieren von *Privateer* Ihr System zur DOS-Version 6 aufwerten, müssen Sie das Spiel neu installieren. Das Programm überschreibt dann die Dateien in Ihrem Spielverzeichnis mit neuen Dateien, wobei Ihre gesicherten Spiele jedoch erhalten bleiben.

Privateer benutzt die DoubleSpace-Diskettenkomprimierung von DOS 6.0. Wenn Sie Fragen zu DoubleSpace haben, schlagen Sie bitte in Ihrem DOS-Handbuch nach.

TASTATURÜBERSICHT

WÄHREND DES FLUGES

FLUG

Schub erhöhen	+	Erhöht Triebwerkleistung um 2% der Höchstleistung
Schub drosseln	-	Reduziert Triebwerkleistung um 2% der Höchstleistung
Stoppen	**Rücktaste**	Stellt Geschwindigkeit auf 0
Autopilot	**A**	Funktioniert, wenn Ziel auf Navigationskarte gewählt ist und keine Gefahr droht
Hypersprung	**J**	Aktiviert Hypersprungtriebwerk (nur an Hypersprung-Punkten)
Nachbrenner	**Tab**	Aktiviert Nachbrenner (wenn vorhanden)
Richtung	**Pfeile hoch/runter/rechts/links**	Flugsteuerung (Neigen und Gieren)

NAVIGATIONSKARTE

Navigationskarte	**N**	Ruft Karte auf (wenn nicht auf dem Bildschirm)
Systemkarte	**N**	Ruft Systemkarte ab (wenn in der Quadrantenkarte)
Wählen	**N**	Wählt nächsten Navigationspunkt (auf der Systemkarte)
Quadrantenkarte	**Q**	Zeigt Quadrantenkarte, geht durch verfügbare Quadrantenkarten
Einsatzstatus	**M**	
Informationen	**I**	Geht vom Einsatzstatus zurück zum Informationsfenster
Cursor	**Pfeile hoch/runter/rechts/links**	Bewegt den Cursor
Wählen	**Enter**	Wählt Gegenstand unter dem Cursor
Akzeptieren	**Esc**	Akzeptiert gegenwärtiges Ziel und geht zurück zum Cockpit

GEFECHTE

Ziel	**T**	Anderes Ziel bestimmen
Aufschalten	**L**	Auf momentanes Ziel aufschalten
ITTS		Schaltet ITTS ein/aus
Waffe abfeuern	**Enter**	Feuert Waffe (gewählten Werfer oder Transportstrahl) ab
Geschütz abfeuern	**Leertaste**	Feuert gewählte(s) Geschütz(e) ab
Waffe	**W**	Aktiviert nächste Waffe (Werfer oder Transportstrahl)
Geschütz	**G**	Aktiviert das nächstfolgende Geschütz
1. Geschütz	**1**	Schaltet erste Geschützart ein/aus
2. Geschütz	**2**	Schaltet zweite Geschützart ein/aus

3. Geschütz	**3**	Schaltet dritte Geschützart ein/aus
4. Geschütz	**4**	Schaltet vierte Geschützart ein/aus
Schildlevel	**S**	Geht vorwärts durch die Levels
Fracht abwerfen	**X**	

MULTIFUNKTIONSANZEIGEN (MFDS)

MFD 1	**[**	Geht die Optionen von MFD 1 durch
MFD 2	**]**	Geht die Optionen von MFD 2 durch
Schadensbericht	**R**	
Ziel	**D**	(Gibt außerdem an, warum Autopilot, Transportstrahl oder Hypersprung nicht benutzt werden können)
Ziel untersuchen	**E**	
Kommunikation	**C**	
Nutzlastanzeige	**M**	(Innerhalb des Typs Zahlen benutzen; mit M dann zurück zur Hauptnutzlastanzeige)
Objekt betrachten	**V**	
Zoomen	**Z**	(Schaltet Zoom in MFD für Objektbetrachtung um)
Geschützzuladung	**G**	
Waffenzuladung	**W**	

KAMERAS

Nach vorn	**F1**
Nach links	**F2**
Nach rechts	**F3**
Nach hinten	**F4**
Turm 1	**F5** (wenn vorhanden)
Turm 2	**F6** (wenn vorhanden)
Raketenkamera	**F7** (Ein-/Ausschalten)
Verfolgungskamera	**F8**
Schauplatzkamera	**F9** (Steht in Asteroidenfeldern nicht zur Verfügung)

AUF DEN BASEN

PERSONALCOMPUTER

Personalcomputer	**C**
Spiel sichern	**S**
Spiel laden	**L**
Laufende Einsätze	**M**
Aktuelle Finanzen	**F**
Nutzlastanzeige	**C**

BÖRSE UND SCHIFFSUMBAU

Alles kaufen	**Alt-Enter** (Im BUY/EINKAUFS-Modus)
Alles verkaufen	**Alt-Enter** (Im SELL/VERKAUFS-Modus)
Ein Objekt kaufen	**Enter** (Im BUY/EINKAUFS-Modus)
Ein Objekt verkaufen	**Enter** (Im SELL/VERKAUFS-Modus)

SPIEL-INTERFACE

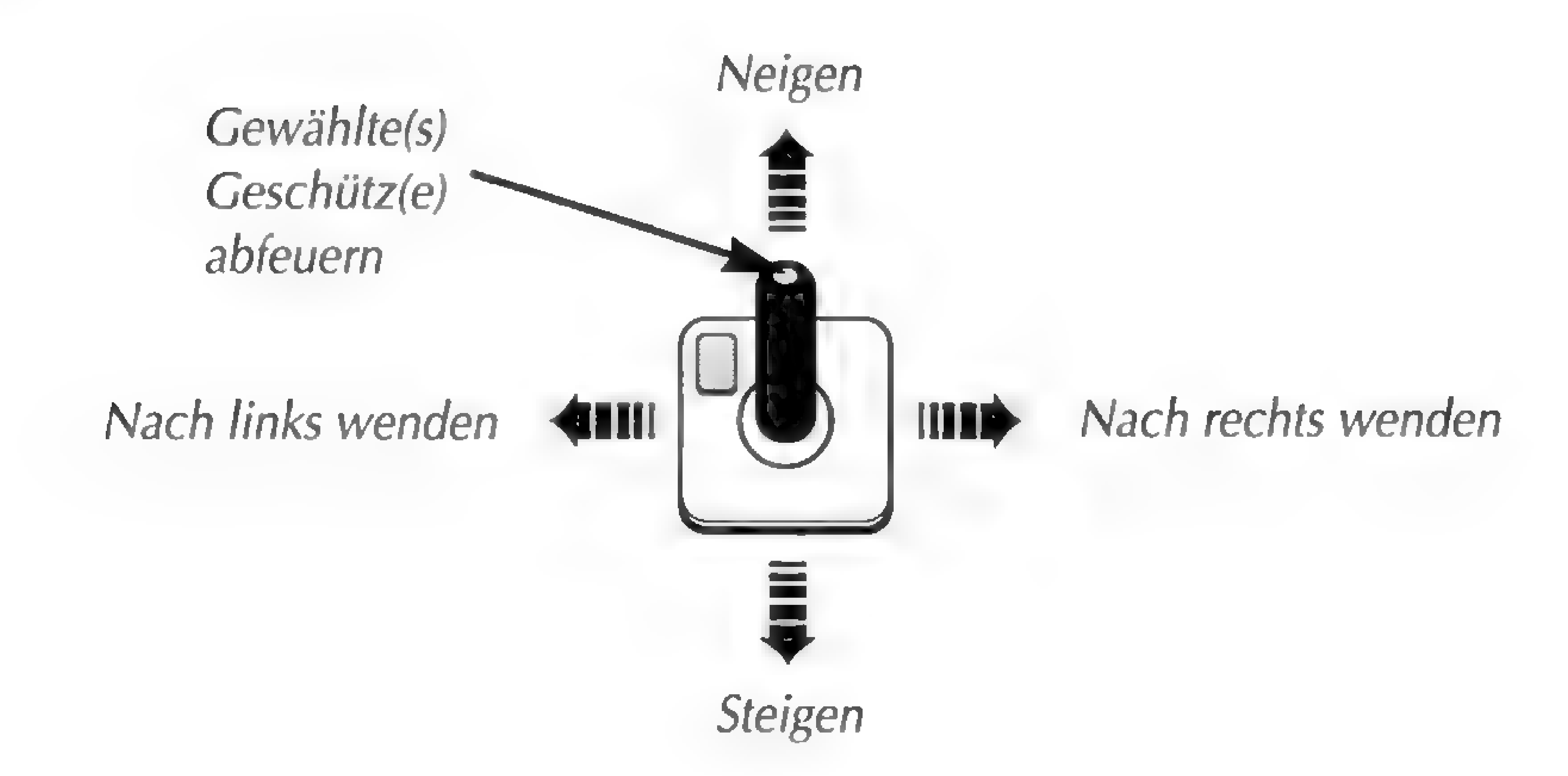
Spiel unterbrechen	**P**
Abbruch zu DOS	**Alt-X**
Optionenbildschirm	**Alt-O**
Selbstzerstörung	**Alt-D**

JOYSTICK-STEUERUNG

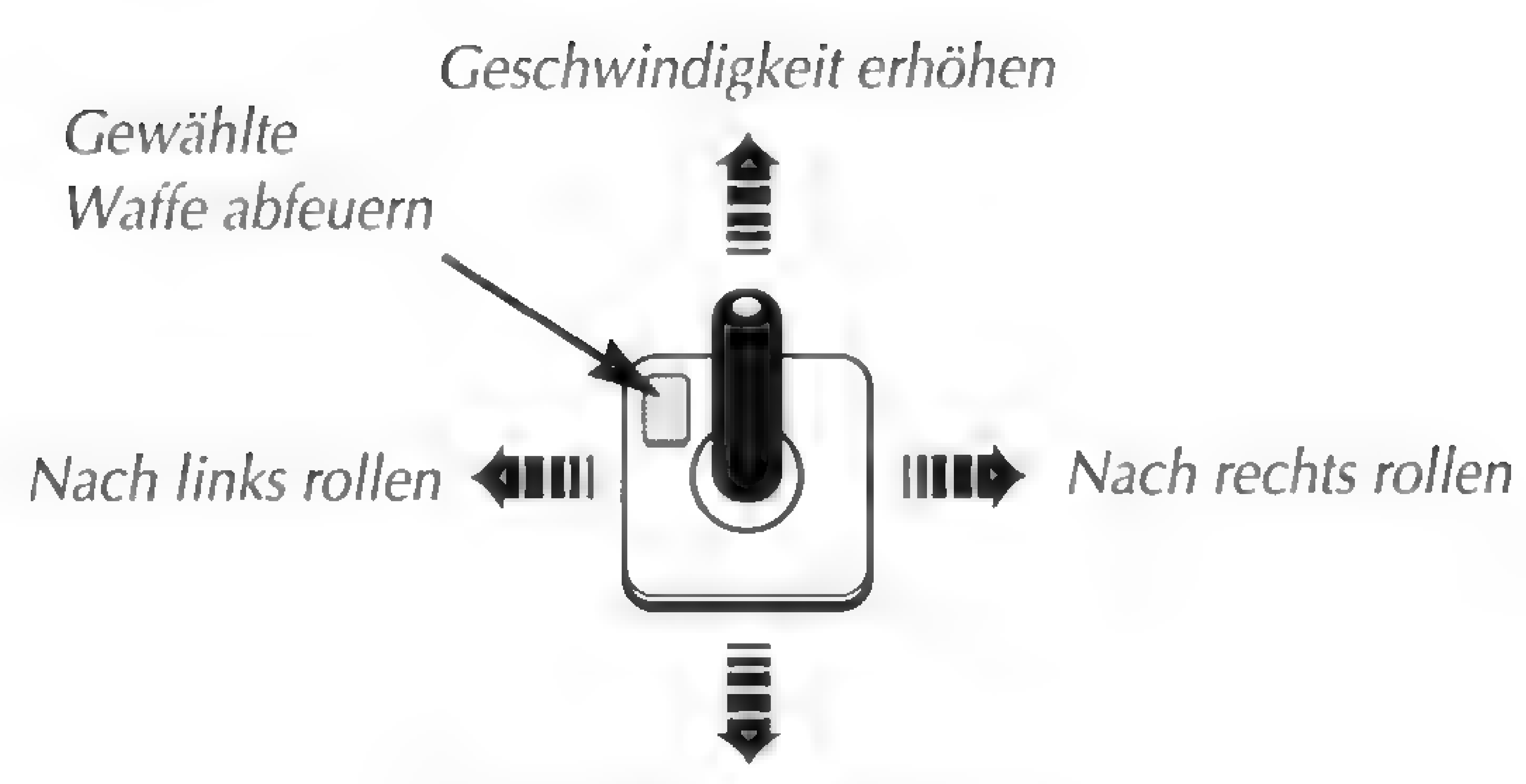
AUF DER BASIS

Personalcomputer	**Joystick-Knöpfe 1 & 2**

JOYSTICK



JOYSTICK (WÄHREND SIE KNOPF 2 GEDRÜCKT HALTEN)



MAUSSTEUERUNG

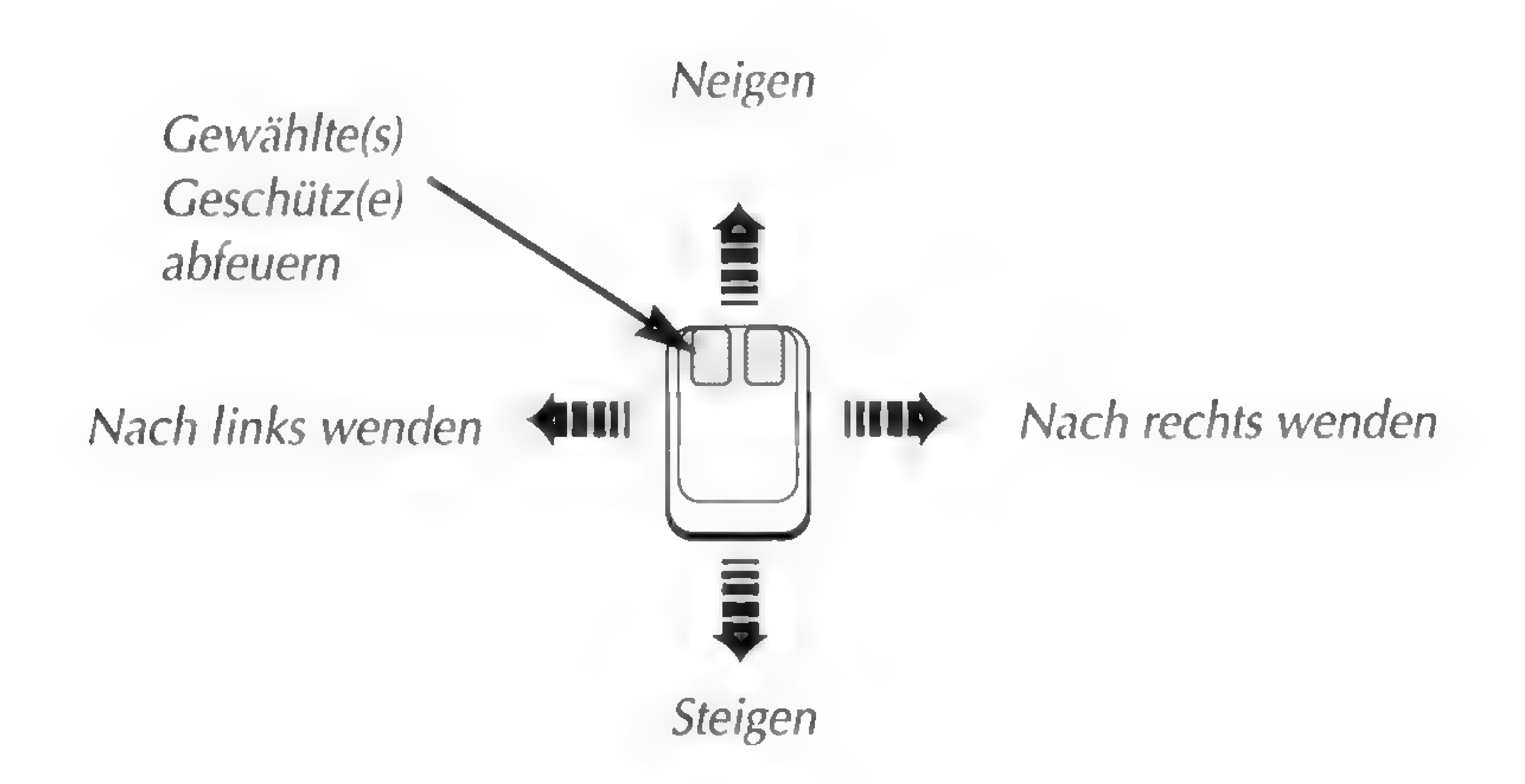
AUF DER BASIS

Personalcomputer	**Linker & rechter Mausknopf**

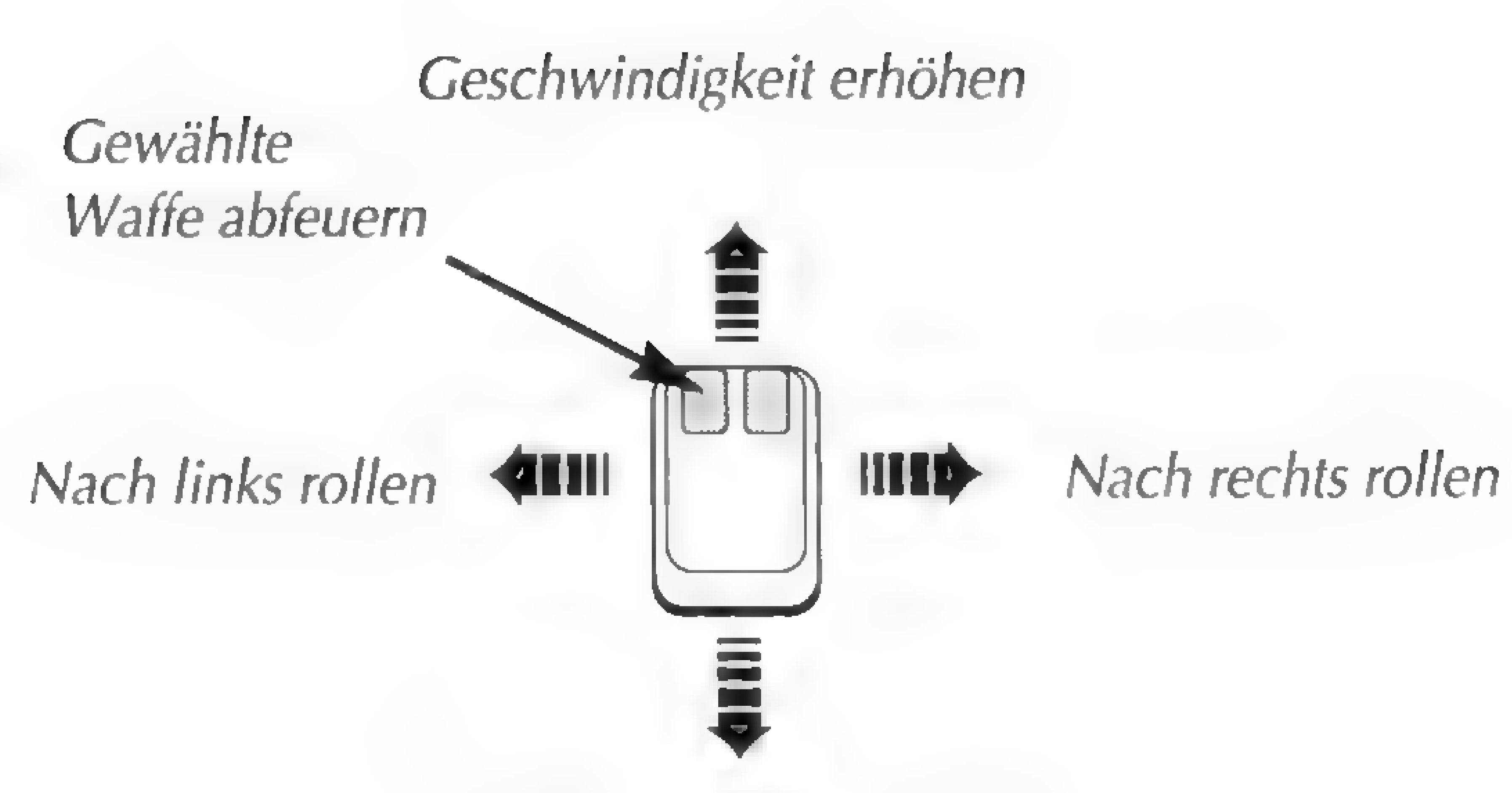
AN DER BÖRSE

Alles kaufen/verkaufen	**Rechter Mausknopf über Gegenstand auf dem Monitor**
Ein Objekt kaufen/verkaufen	**Linker Mausknopf über Gegenstand auf dem Monitor**

MAUS



MAUS (MIT GEDRÜCKTEM RECHTEM KNOPF)



PRIVATEER SCHNELLSTARTANLEITUNG

Spielbeginn. Im *Installationsführer* erfahren Sie, wie *Privateer* installiert wird.

Wechseln Sie nach der Installation in das Verzeichnis, in dem Sie das Spiel installiert haben (das vorgegebene ist \PRIVATER). Geben Sie PRIV **<Enter>** ein, um das Spiel zu beginnen.

Drücken Sie **Esc**, um die Einleitung zu überspringen. (Beim ersten Mal sollten Sie sich die Einleitung jedoch ansehen, da sie wichtige Hintergrundinformationen liefert.)

TITLE SCREEN (TITELBILDSCHIRM)

Um eine Option zu wählen, klicken Sie diese an, drücken **N, L, O** oder **Q** oder benutzen eine der vier Pfeiltasten, um den Cursor auf der Option zu plazieren. Drücken Sie nun **Enter**.

NEW (NEU - N). Hier müssen Sie den Namen und das Funkrufzeichen Ihrer Spielfigur eingeben. Danach beginnen Sie das Spiel.

LOAD (LADEN - L). Zeigt eine Liste der gesicherten Spiele (sofern vorhanden). Wählen Sie eines davon zum Laden. (Sie können auch aus dem Spiel heraus ein gesichertes Spiel laden, indem Sie Ihren Personalcomputer benutzen.)

OPTIONS (OPTIONEN - O). Damit können Sie die Spieloptionen verändern. (Während des Spiels sind diese Optionen über **Alt-O** zu erreichen - siehe *Optionenbildschirm*.)

QUIT (ABBRECHEN - Q). Verläßt das Spiel und bringt Sie zum Betriebssystem. (Während des Spiels können Sie mit **Alt-X** zu DOS abbrechen.

OPTIONS SCREEN (OPTIONENBILDSCHIRM)



Während des Spiels erreichen Sie diese Optionen über **Alt-O**. Um eine zu wählen, klicken Sie diese an oder setzen mit Hilfe der Pfeiltasten den Cursor darauf und drücken dann **Enter**.

UNLIMITED AMMO (UNBEGRENZTE MUNITION). Verhindert Energieverbrauch beim Feuern von Geschützen, so daß Sie unbegrenzte Feuerkraft haben. **Wichtiger Hinweis:** *Wenn Sie die Option "Unlimited Ammo" wählen, nachdem Sie einen Auftrag angenommen und bevor Sie ihn vollendet haben, dann erhalten Sie für diesen Einsatz keine Bezahlung. "Unlimited Ammo" ist eine Mogelfunktion, mit der Sie unter für Sie vorteilhaften Bedingungen den Kampf üben können.*

INVULNERABILITY (UNVERLETZLICHKEIT). Verhindert, daß Ihr Schiff Schaden davonträgt. **Wichtiger Hinweis:** *Wenn Sie die Option "Invulnerability" wählen, nachdem Sie einen Auftrag angenommen und bevor Sie ihn vollendet haben, dann erhalten Sie für diesen Einsatz keine Bezahlung. "Invulnerability" ist eine Mogelfunktion, mit der Sie unter für Sie vorteilhaften Bedingungen den Kampf üben können.*

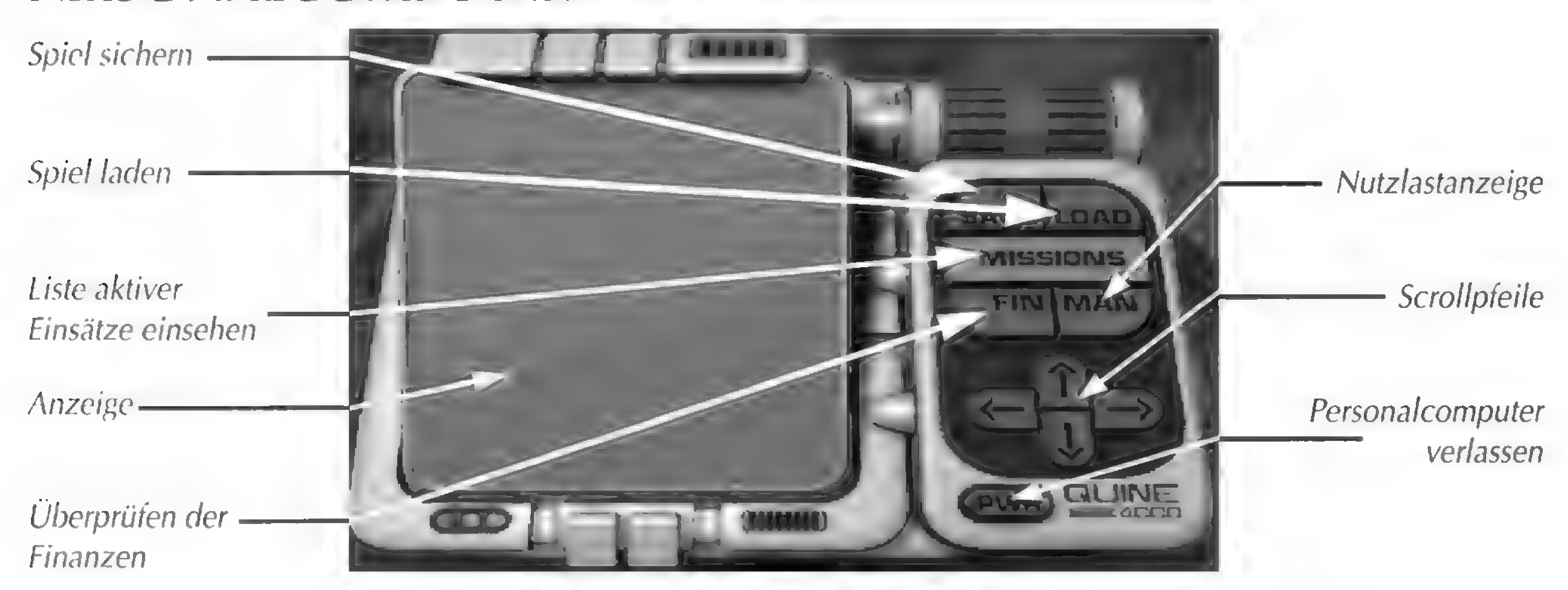
JOYSTICK CALIBRATION (KALIBRIEREN IHRES JOYSTICKS). Wenn Ihr Cursor abrutscht oder oder Ihr Schiff ungesteuerte Bewegungen im Raum vollzieht, wählen Sie "Joystick Calibration" und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

MUSIC, SOUND FX (MUSIK, SOUNDEFFEKTE). Klicken Sie diese Option an, um Musik und Soundeffekte ein- und auszuschalten. Wenn Sie Ihre Soundkarte oder die Port-Konfiguration ändern, befolgen Sie die Anweisungen im *Installationsführer,* und lassen Sie noch einmal das Installationsprogramm ablaufen.

MOUSE, KEYBOARD, JOYSTICK. (MAUS, TASTATUR, JOYSTICK). Um sich auf einer Basis zu bewegen, können Sie Maus, Tastatur oder Joystick verwenden. Fliegen Sie jedoch durch den Weltraum, dann kann nur jeweils eine Steuerungsmethode benutzt werden. Wählen Sie daher die Methode (Maus, Tastatur oder Joystick), mit der Sie Ihr Schiff steuern wollen.

RESUME, CANCEL (WIEDER AUFNEHMEN, ABBRUCH). Klicken Sie "Wieder aufnehmen" an, um zum Titelbildschirm oder zu der Stelle zurückzugehen, an der Sie das Spiel unterbrochen haben. Klicken Sie "Cancel" an, um Änderungen, die Sie auf dem Optionenbildschirm vorgenommen haben, wieder rückgängig zu machen und dorthin zurückzukehren, wo Sie aufgehört hatten.

PERSONALCOMPUTER



Ihr Personalcomputer steht nur auf der Basis zur Verfügung. Alle in ihm enthaltenen Informationen können Sie während des Raumfluges über Ihre MFDs (Multifunktionsanzeigen) und die Navigationskarte abrufen. Außerdem erhalten Sie keinen Zugriff, wenn Sie gerade mit einem anderen Computer arbeiten (auf den Bildschirmen für die Börse, für den Einsatzcomputer, den Schiffsumbau, den Raumschiffhändler oder die Gilden).

Um Ihren Personalcomputer zu öffnen, geben Sie **C** ein, oder drücken Sie gleichzeitig beide Knöpfe auf Ihrer Maus oder Ihrem Joystick.

Zum Beenden klicken Sie PWR (unten auf dem Gerät) an, oder **ESC**

SAVE (Sichern - S oder SAVE). Geben Sie den Namen Ihres gesicherten Spiels ein, und drücken Sie **Enter**. Sobald Sie einem gesicherten Spiel einen Namen gegeben haben, können Sie diesen nicht mehr ändern oder löschen. Die Zahl der möglichen gesicherten Spiele ist jedoch unbegrenzt. Reicht ein Bildschirm für die gesicherten Spiele nicht aus, dann klicken Sie den Pfeil nach oben oder unten an, um durch die übrigen Bildschirme zu scrollen.

Um ein bereits bestehendes Spiel zu überschreiben, klicken Sie den Namen des vorher gesicherten Spiels an (er erscheint im Kasten) und dann erneut SAVE. Sie können ein altes Spiel nur überschreiben, wenn Sie denselben Namen benutzen. Die Eingabe desselben Namens überschreibt automatisch das vorher gesicherte Spiel.

LOAD (Laden - L oder LOAD**).** Geben Sie den Namen des Spiels ein, und drücken Sie dann **Enter** (oder klicken Sie den Namen und dann wieder LOAD an). Haben Sie gesicherte Spiele auf mehr als einem Bildschirm, scrollen Sie mit Hilfe der Pfeile nach oben und unten durch die Bildschirme.

MISSIONS (Einsätze - M oder MISSIONS**).** Scrollen Sie mit Hilfe der Pfeile nach oben und unten durch alle momentan aktiven Einsätze. Die Anzeige gibt Ihnen für jeden Einsatz Typ, Ort, Einzelheiten des Auftrags und die Belohnung an. Erscheint ein Einsatz, den Sie akzeptiert haben, nicht, dann haben Sie entweder die Aufgabe bereits erfüllt oder sie nicht erfüllt, indem Sie vor ihrem Abschluß gelandet sind.

FIN (Finanzen - F oder FIN**).** Dies ist Ihr aktueller Stand an Krediteinheiten.

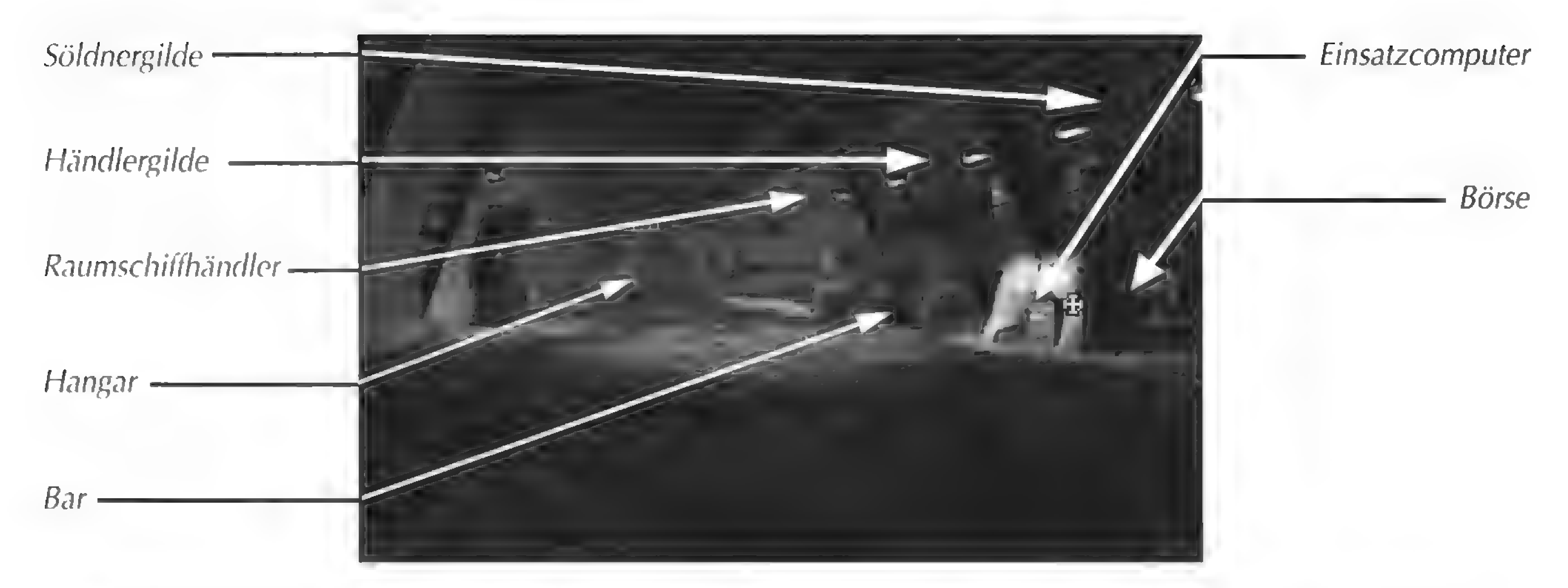
MAN (Nutzlastanzeige - C oder MAN**).** Hier werden alle Gegenstände in Ihrem Frachtraum mit Angabe der Menge und des verbleibenden Platzes im Laderaum aufgeführt.

AUFBAU DER BASEN

Auf jeder Basis gibt es einige oder alle der folgenden Einrichtungen. Sie können auf all diese Bildschirme mit Maus, Tastatur oder Joystick zugreifen. Außerdem können Sie mit der **Tab**-Taste von einem "Hot Spot" (Aktionspunkt) zum anderen gehen und **Enter** drücken, um den gewählten Ort zu besuchen. Gibt es auf einem Monitor einen oder mehr Pfeilknöpfe, dann klicken Sie diese an, um durch die verfügbare Auswahl zu scrollen.



Hangar. Dies ist der erste Platz, den Sie auf jeder Basis zu Gesicht bekommen. Von hier aus können Sie zur Haupthalle gehen oder in den Weltraum starten.



Haupthalle. Sämtliche Gewerbe befinden sich direkt an der Haupthalle jeder Basis. Die Haupthallen sind von Basis zu Basis verschieden.



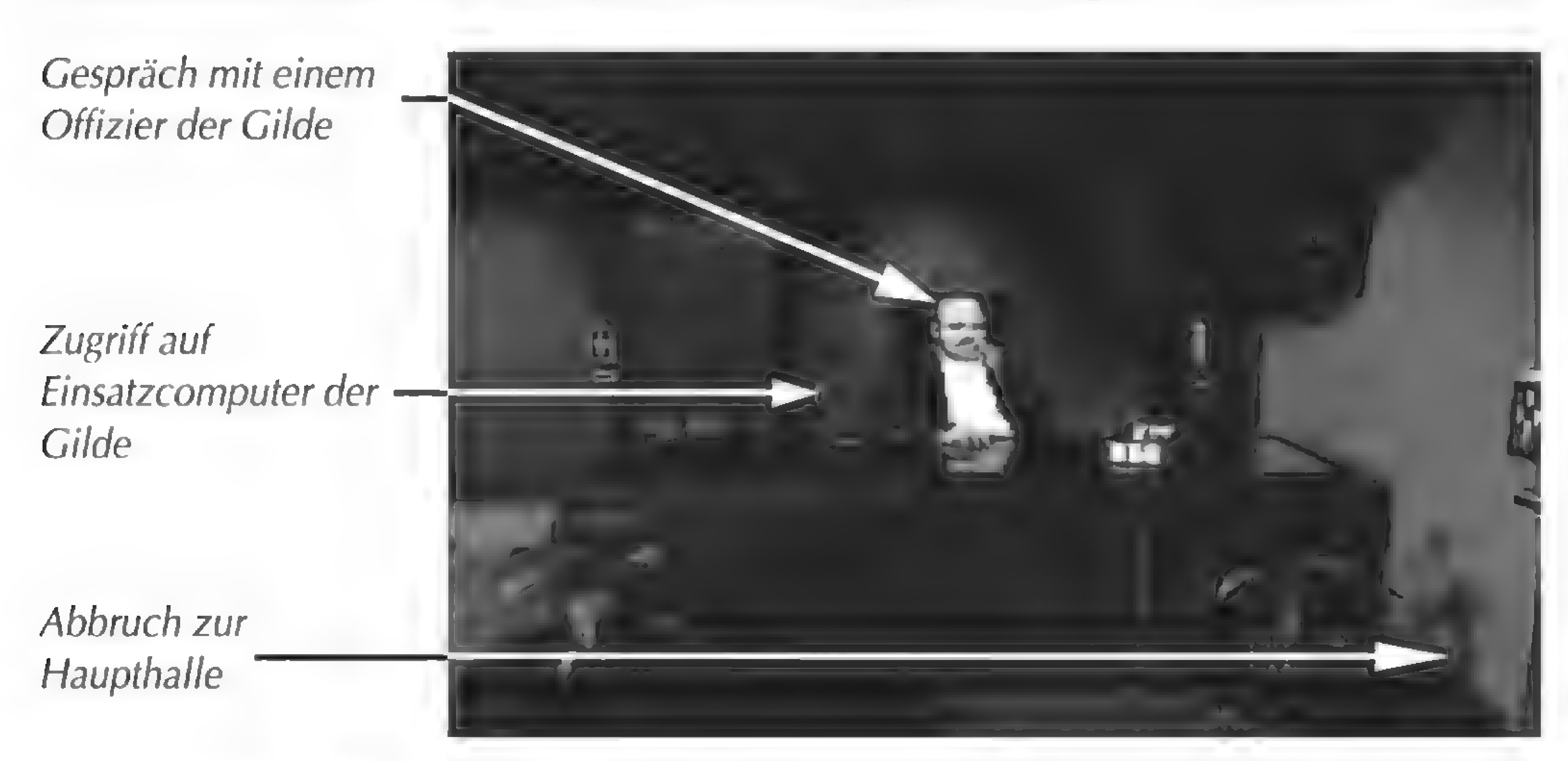
Bar. Bars sind äußerst nützlich, um Informationen und Arbeit zu bekommen. Die Barkeeper wissen über jedes Gerücht Bescheid, und manche der Gäste haben lukrative und interessante Aufträge zu vergeben.



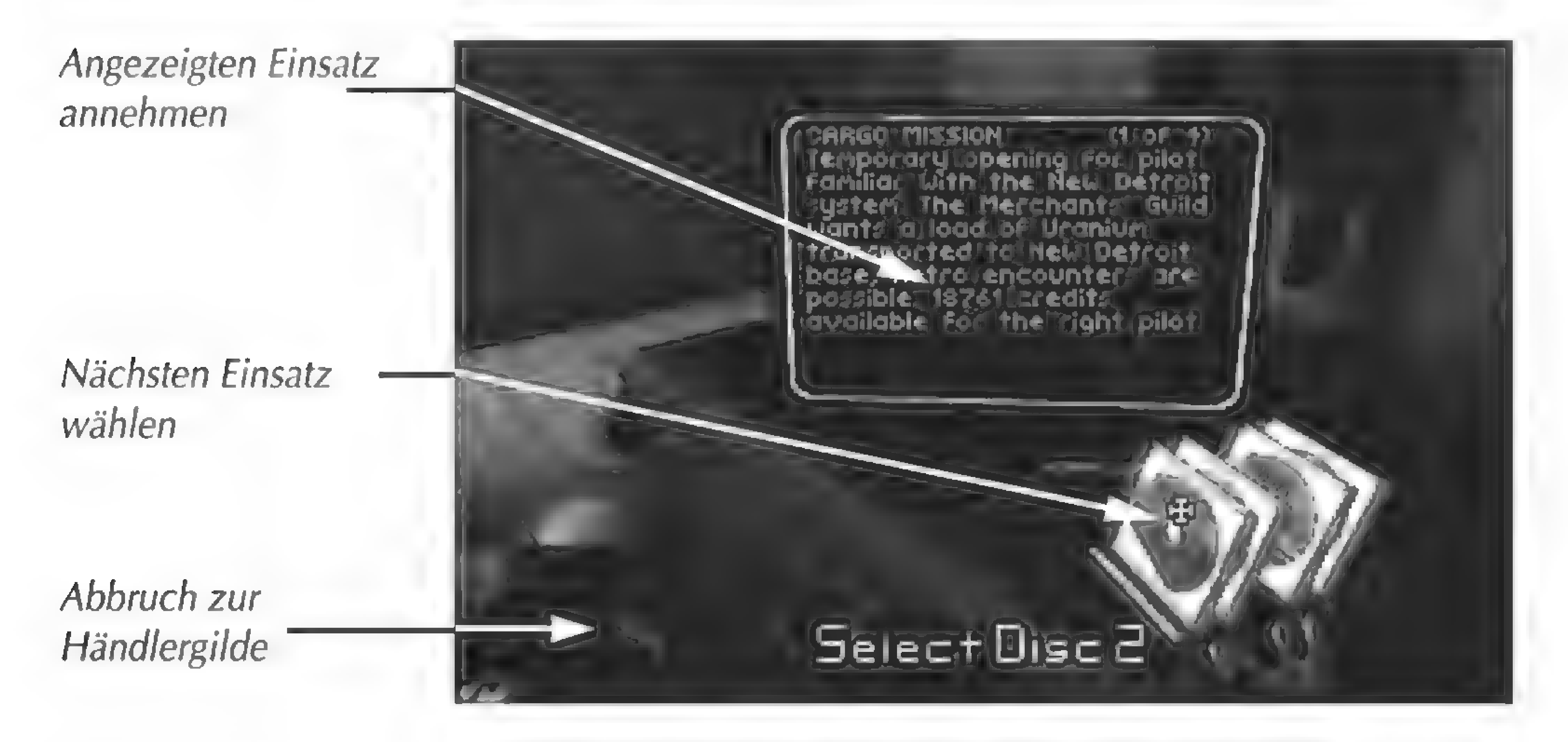
Börse. Hier wird der gesamte Handel abgewickelt. Das Handels-Interface (der Monitor in der oberen linken Ecke) ist normalerweise auf den Einkaufsmodus eingestellt.

Um ein Exemplar eines Gegenstandes zu kaufen, klicken Sie dessen Bild auf dem Monitor mit dem linken Mausknopf an. Um alle Exemplare davon zu kaufen, benutzen Sie den rechten Mausknopf.

Klicken Sie SELL (Verkaufen) an, um das Gerät in den Verkaufsmodus zu versetzen. Um ein Exemplar eines Gegenstandes zu verkaufen, klicken Sie dessen Bild auf dem Monitor mit dem linken Mausknopf an. Um alle Exemplare davon zu verkaufen, benutzen Sie den rechten Mausknopf. Wenn Sie wissen, daß Sie einen Gegenstand in Ihrem Frachtraum haben, er jedoch im Verkaufsmodus nicht erscheint, dann braucht die Basis entweder diesen Gegenstand nicht oder weigert sich, ihn anzunehmen. Die Hauptstadt Neu-Konstantinopel zum Beispiel weist die illegalen Drogen Brilliance und Ultimate zurück.

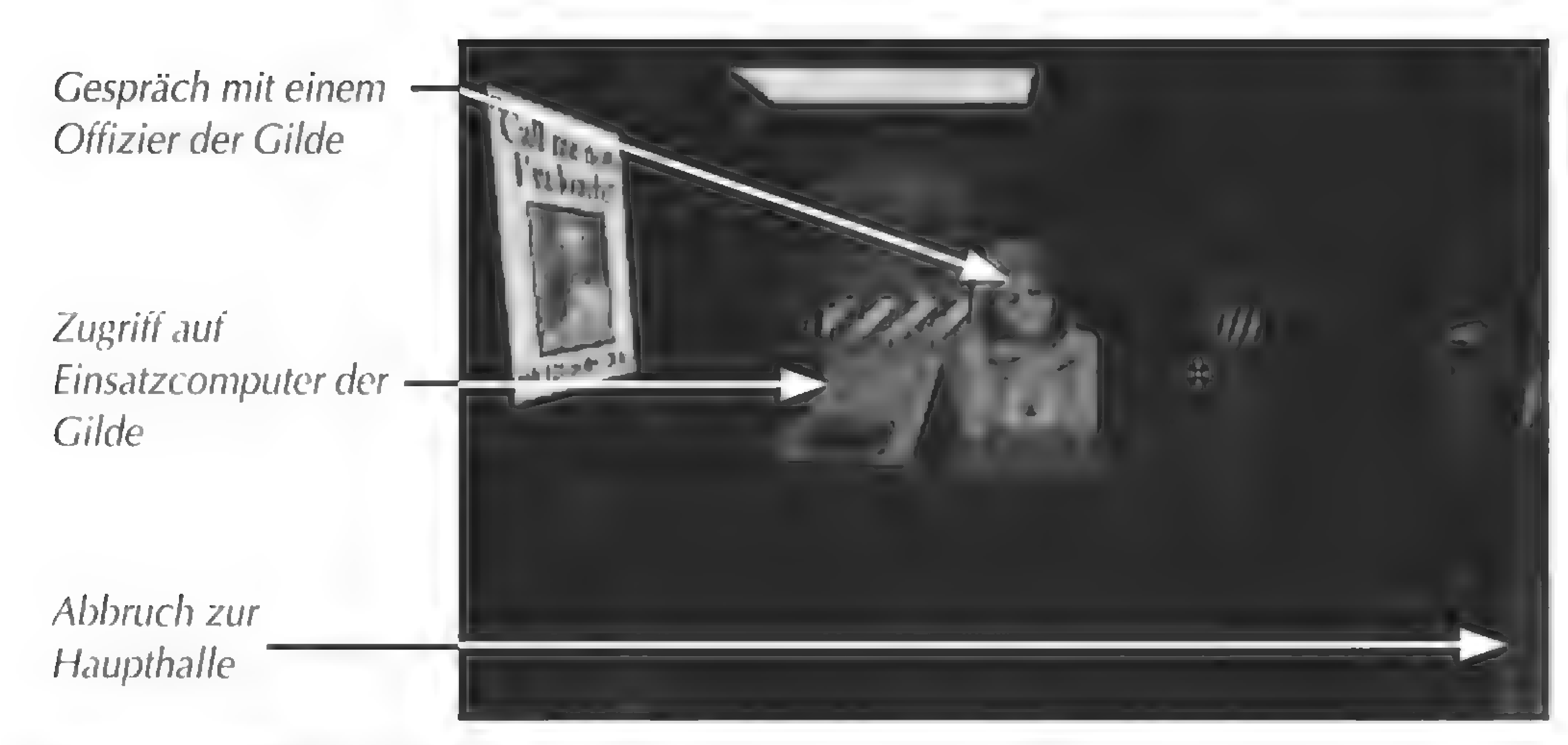


Händlergilde. Die Händlergilde vergibt Einsätze, die mit Handelsrouten in Verbindung stehen, einschließlich Prämien- und Frachtaufträgen. Sie müssen der Gilde beitreten, um deren Einsätze zu fliegen. Sprechen Sie mit ihrem Vertreter, um Mitglied zu werden. Sie bezahlen eine einmalige Gebühr von 1000 Krediteinheiten. Klicken Sie nach der Bezahlung den Computer an, um sich die verfügbaren Einsätze anzusehen.

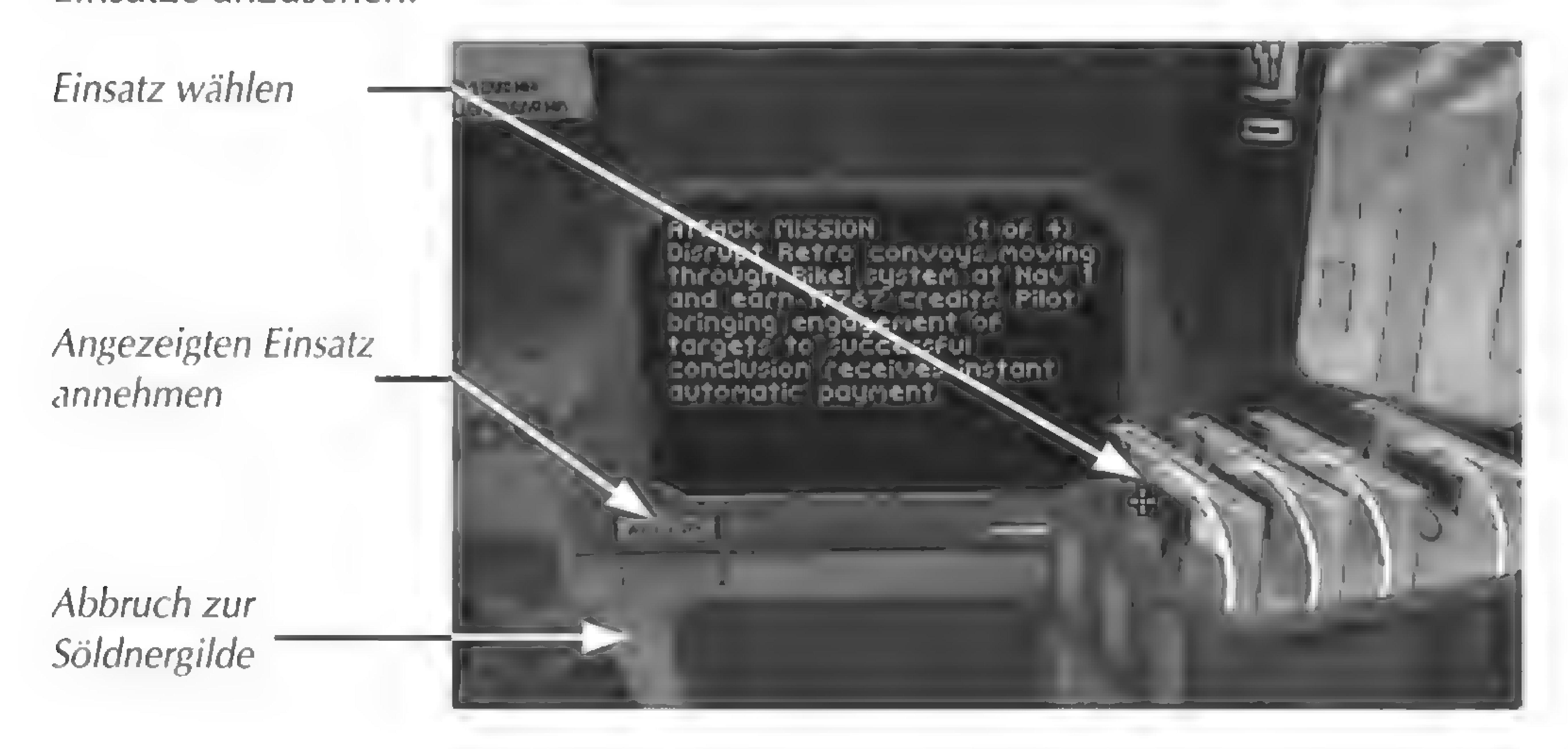


Klicken Sie den Bildschirm an, um den Computer zu aktivieren. Sobald er alle Sektoren nach verfügbaren Einsätzen abgesucht hat, klicken Sie eine CD an, um einen Auftrag zu sehen. Um einen Einsatz anzunehmen, klicken Sie den Bildschirm an (woraufhin die Disk verschwindet). Gehen Sie nun zurück zum Gildebüro, indem Sie den Bildschirm unten anklicken.

Auf den meisten Basen gibt es einen Vertreter der Gilde. Sie werden allerdings auch dann für einen abgeschlossenen Auftrag bezahlt, wenn kein Gildevertreter anwesend ist. Wenn Sie vor Abschluß eines Auftrags landen, erhalten Sie keine Bezahlung dafür. Nehmen Sie daher keinen Einsatz an, wenn Sie auf einer anderen Basis landen wollen, bevor Sie ihn vollenden können. Nehmen Sie auch keine Frachtaufträge zu verschiedenen Basen an, da der zweite Auftrag als gescheitert gilt, sobald Sie auf der ersten Basis landen.

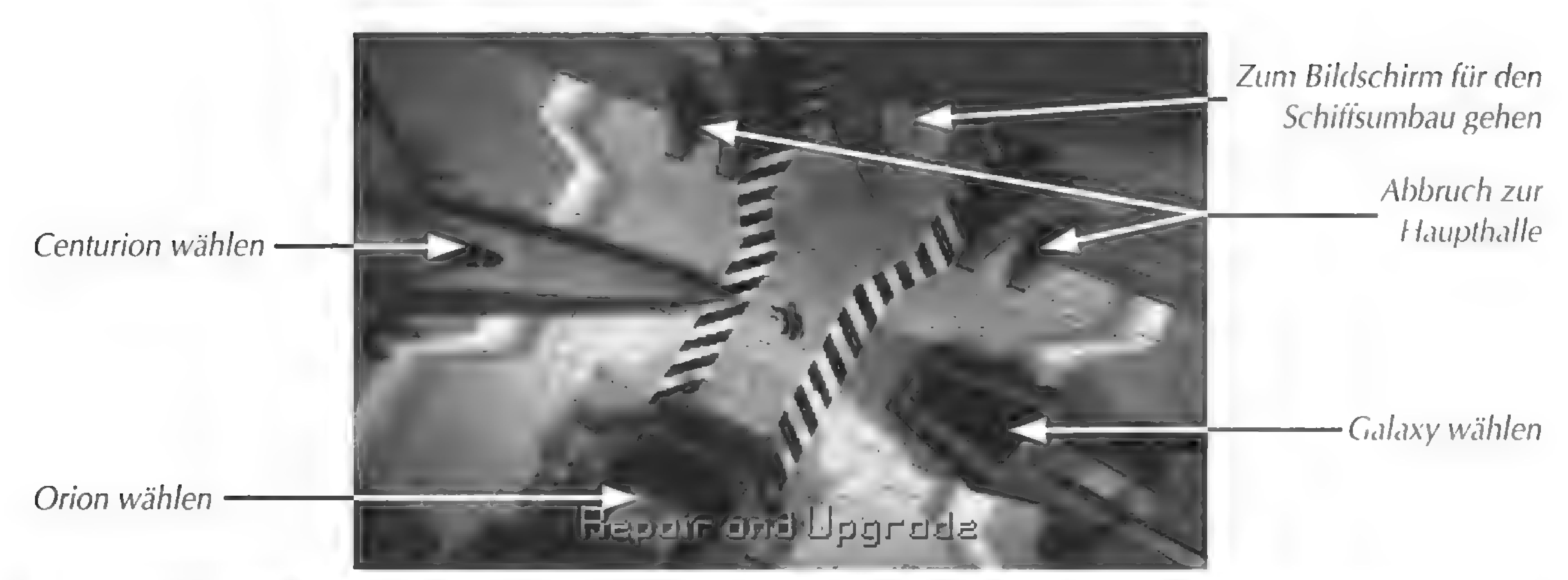


Söldnergilde. Die Söldnergilde vergibt Kampfaufträge. Dazu gehören Prämien-, Angriffs-, Patrouillen- und Basen-Verteidigungseinsätze. Sie müssen der Gilde beitreten, um deren Einsätze zu fliegen. Sprechen Sie mit ihrem Vertreter, um Mitglied zu werden. Sie bezahlen eine einmalige Gebühr von 5000 Krediteinheiten. Klicken Sie nach der Bezahlung den Computer an, um sich die verfügbaren Einsätze anzusehen.

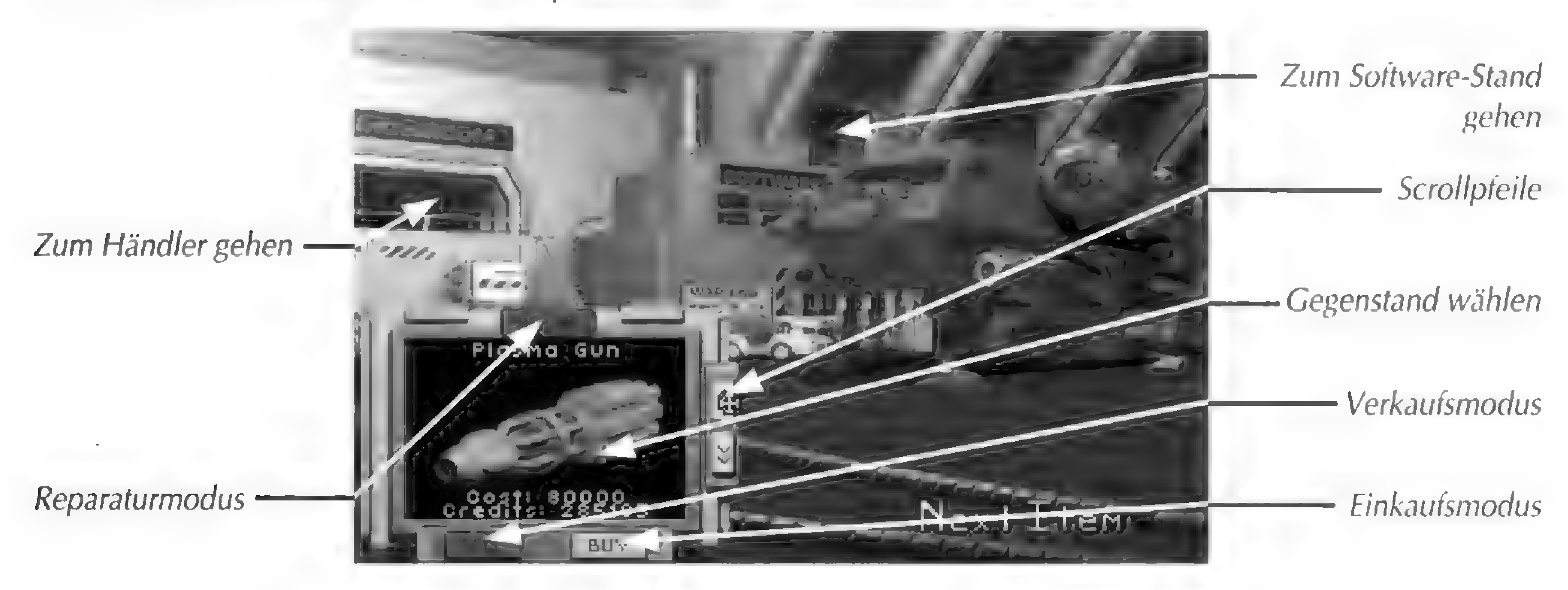


Klicken Sie den Bildschirm an, um den Computer zu aktivieren. Sobald er alle Sektoren nach verfügbaren Einsätzen abgesucht hat, klicken Sie eine CD an, um einen Auftrag zu sehen. Um einen Einsatz anzunehmen, klicken Sie den ACCEPT-Knopf an (woraufhin die Disk verschwindet). Gehen Sie nun zurück zum Gildebüro, indem Sie den Bildschirm unten anklicken.

Auf den meisten Basen gibt es einen Vertreter der Gilde. Sie werden allerdings auch dann für einen abgeschlossenen Auftrag bezahlt, wenn kein Gildevertreter anwesend ist. Wenn Sie vor Abschluß eines Auftrags landen, erhalten Sie keine Bezahlung dafür. Nehmen Sie daher keinen Einsatz an, wenn Sie auf einer anderen Basis landen wollen, bevor Sie ihn vollenden können.



Raumschiffhändler. Ihnen stehen drei Schiffstypen zur Verfügung. Möchten Sie ein Raumschiff kaufen, dann klicken Sie das gewünschte an, und der Händler wird Ihnen ein Geschäft anbieten. Haben Sie zuviel Fracht für das neue Schiff, dann schlägt er Ihnen vor, einen Teil davon zu verkaufen und danach wiederzukommen. Können Sie sich das neue Schiff nicht leisten, dann teilt er Ihnen dies mit. Wenn Sie ein neues Schiff kaufen, wird Ihr altes zum augenblicklichen Wert in Zahlung genommen. Sämtliche Zusätze werden ebenfalls zum Kaufpreis erstattet.



Schiffsumbau. Wählen Sie BUY, SELL (Kaufen, Verkaufen) oder REPAIR (Reparieren). Klicken Sie den Gegenstand an, den Sie kaufen, verkaufen oder reparieren lassen wollen (je nach dem gewählten Modus). Erscheint ein Icon, wenn Sie etwas kaufen, dann ziehen Sie dieses an die Stelle Ihres Schiffes, an der Sie den Gegenstand plazieren möchten. Klicken Sie im Einkaufsmodus Raketen oder Torpedos mit dem rechten Mausknopf an, wenn Sie so viele kaufen wollen, wie Sie sich leisten können oder wie in Ihre Werfer passen. Anklicken mit dem rechten Mausknopf im Verkaufsmodus verkauft sämtliche Raketen oder Torpedos.

Software-Stand. Wählen Sie BUY, SELL (Kaufen, Verkaufen) oder REPAIR (Reparieren) für Scanner und Karten. Mit Hilfe der Pfeilknöpfe können Sie durch die verfügbaren Waren scrollen. Möchten Sie einen Gegenstand kaufen, dann klicken Sie ihn an, um ihn auf den Bildschirm zu rufen. Um den Gegenstand zu kaufen, verkaufen oder reparieren zu lassen, klicken Sie (im entsprechenden Modus) den Monitor an.

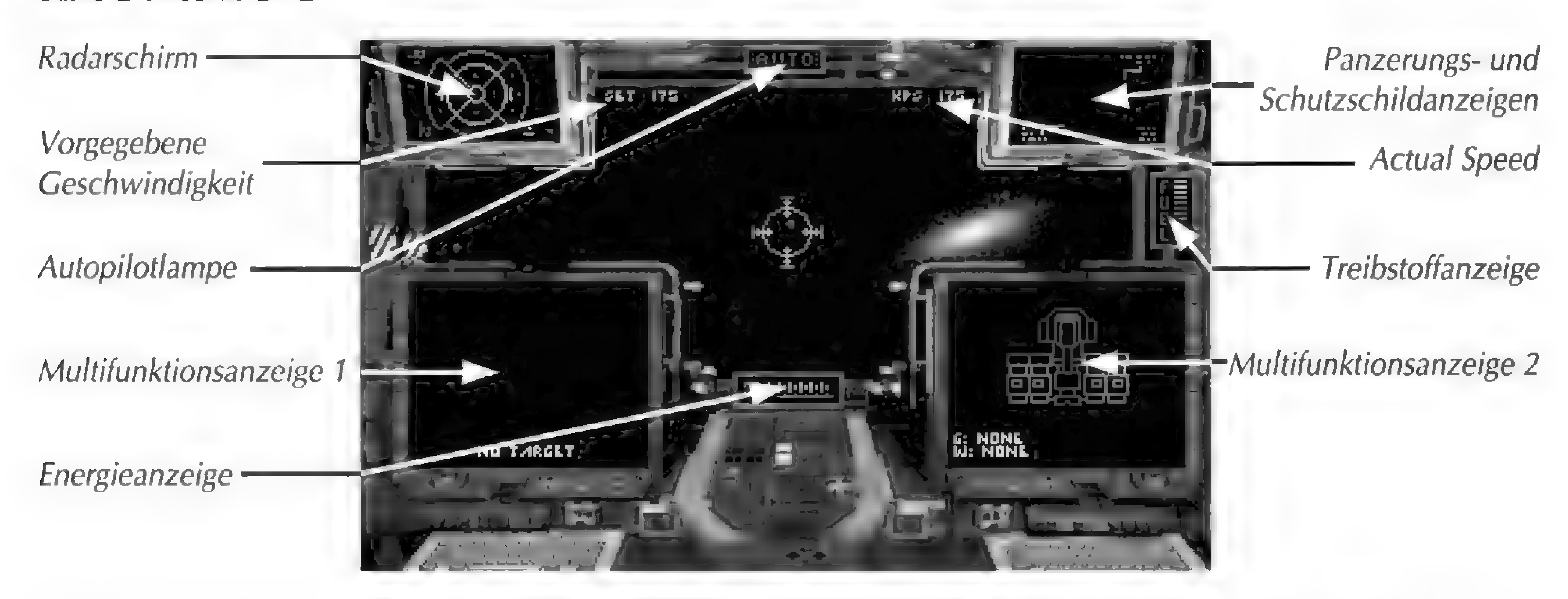


Einsatzcomputer. Aktivieren Sie ihn, indem Sie das Handflächen-Icon anklicken. Haben Sie einen Auftrag gefunden, der Ihnen gefällt, dann klicken Sie den ACCEPT-Knopf (Annehmen) an. Ein Einsatz, den Sie angenommen haben, erscheint nicht mehr im Einsatzcomputer (sondern auf der Liste in Ihrem Personalcomputer).

EINSÄTZE

Aufträge aus den Einsatzcomputern beider Gilden werden nach dem gleichen Schema bearbeitet. Ein angenommener Auftrag wird in die Liste Ihrer Einsätze aufgenommen, bis Sie ihn in Angriff nehmen. Ein Frachtauftrag startet, sobald Sie die Basis verlassen. Alle anderen Einsatztypen beginnen, sobald Sie sich einem der in den Anweisungen angegebenen Navigationspunkte nähern. Sie werden automatisch bezahlt, wenn Sie einen Auftrag abgeschlossen haben (und auf einer Basis gelandet sind). Wenn Sie nach Beginn, aber vor Abschluß eines Auftrags landen, gilt er als gescheitert. Nehmen Sie daher keinen Einsatz an, wenn Sie auf einer anderen Basis landen wollen, bevor Sie ihn vollenden können. Nehmen Sie auch keine Frachtaufträge zu verschiedenen Basen an, da der zweite Auftrag als gescheitert gilt, sobald Sie auf der ersten Basis landen.

RAUMFLUG



Die Cockpits der vier Raumschiffe, die Sie fliegen können, mögen zwar sehr unterschiedlich wirken, im Prinzip sind sie jedoch alle gleich. In allen Cockpits gibt es die folgenden Systeme.

Treibstoff. Wird nur für Hypersprünge von einem System zum anderen benutzt. Sobald Sie ein Hypersprungtriebwerk erworben haben, können Sie bis zu sechs Hypersprünge ausführen. Auf jeder Basis wird der Treibstoff automatisch wieder aufgefüllt. Achten Sie daher darauf, daß Ihr sechster Hypersprung Sie in ein System mit einer Basis bringt.

Energie. Wird für den Antrieb, die Nachbrenner und die Aufrechterhaltung der Schutzschilde benutzt. Setzen Sie Ihre Energiereserven klug ein; benutzen Sie z.B. möglichst keine Nachbrenner, während Sie Geschütze mit hohem Energieverbrauch einsetzen. Die verfügbare Energie kann durch den Kauf von Triebwerkaufwertungen erhöht werden. Ohne eine entsprechende Triebwerkaufwertung können Sie zusätzliche Systeme, die Sie gekauft haben, nicht betreiben.

Schutzschilde und Panzerung. Mit **S** können Sie durch die aktiven Schutzschildlevels gehen (in Schritten von jeweils einem Drittel, es sei denn, Sie haben nur Stufe 1 oder 2). Die Anzeige gibt Schäden an Schutzschilden und Panzerung an.

Geschwindigkeit. SET (Vorgegeben) zeigt die Geschwindigkeit an, die Ihr Schiff beizubehalten versucht. KPS (Klicks pro Sekunde) gibt die momentane Geschwindigkeit an.

Die **Rücktaste** setzt die Geschwindigkeit auf Null.

Die **Tab**-Taste zündet die Nachbrenner (falls vorhanden).

Geschwindigkeit erhöhen/verringern:

- **Tastatur:** +/- drücken
- **Maus:** Bei gedrücktem rechtem Mausknopf die Maus von sich weg/auf sich zu bewegen
- **Joystick:** Joystick-Knopf 2 gedrückt halten und den Joystick vorwärts/zurück ziehen

Radar. Der mittlere Kreis zeigt Objekte vor Ihnen. Die Quadranten bezeichnen Objekte an den Seiten, über oder unter Ihnen. Im äußeren Ring befinden sich die Objekte hinter Ihnen. Bei einfachen Scannern erscheinen alle Objekte in Grau. Bei den weiterentwickelten Modellen sind die Objekte farblich codiert:

- **Rot** Gegnerischer Kampfjäger
- **Dunkelblau** Befreundeter Kampfjäger
- **Gelb** Rakete
- **Orange** Neutral, Aufnehmbares Objekt
- **Hellblau** Hypersprungsphäre
- **Grau** Basis

Multifunktionsanzeigen (MFDs). Die *Tarsus* und die *Centurion* haben je ein MFD, die *Orion* und die *Galaxy* je zwei. Alle MFD-Optionen können auf jedem Bildschirm erscheinen. Mit gehen Sie durch die Optionen auf einem einzelnen MFD oder einem linken MFD, wenn Sie zwei besitzen. Mit gehen Sie durch die Optionen des rechten MFDs. Auf dem MFD können folgende Informationen erscheinen:

Destination (Ziel). D zeigt Ihr gewähltes Ziel, die Entfernung bis dahin und Ihre augenblickliche Position im System an. Sollten Sie während dieser Anzeige nicht den Autopiloten einsetzen können, wird Ihnen der Grund dafür mitgeteilt.

Examine Target (Ziel untersuchen). E zeigt einen Umriß Ihres Ziels mit dessen Schutzschild und möglichen Beschädigungen sowie die Entfernung dazu. Mit besseren Scannern wird auch der Typ des Objekts angegeben.

Report Damage (Schadensbericht). R zeigt wichtige Bestandteile des Schiffes und deren Status an:

- **Grün** Intaktes System
- **Gelb** Leicht beschädigt
- **Orange** Stark beschädigt
- **Rot** Außer Betrieb
- **Grau** Irreparable Schäden

Cargo Manifest (Nutzlastanzeige). M gibt Ihre augenblickliche Nutzlastmenge und die verfügbaren Krediteinheiten an. Vor jedem Frachtartikel steht eine Zahl. Wenn Sie diese Nummer eingeben, erhalten Sie eine ausführlichere Liste. Von diesem Einzelbericht aus kommen Sie mit **M** wieder zurück zum Hauptnutzlastanzeige-Bildschirm.

View Object (Objekt betrachten). V zeigt eine Kamerasicht des momentan angepeilten Objekts. **Z** schaltet zwischen einer Nahaufnahme und einer Ansicht aus größerer Entfernung um.

Weapons and Gun Loadout (Waffen- und Geschützzuladung). W oder **G** zeigt die Waffenzuladung Ihres Schiffes an. Mit **W** können Sie alle Werfer-Optionen nacheinander durchgehen und aktivieren (Rakete, Torpedo, Transportstrahl). **G** geht nacheinander durch die möglichen Geschützoptionen und aktiviert sie.

Communications (Kommunikation). C zeigt das Kommunikations-MFD. Können Sie nach Aufrufen dieses MFDs kommunizieren, dann erscheint eine numerierte Liste mit möglichen Meldungen. Drücken Sie die Nummer der gewünschten Meldung, um sie zu senden. (Können Sie mit mehr als einer Person sprechen, dann müssen Sie zuerst die Nummer der Person wählen, mit der Sie sprechen möchten, und dann die Meldung.) Sie können mit jedem momentanen Ziel und jeder Basis im System kommunizieren. Wenn ein anderer Pilot mit Ihnen sprechen will, erscheint sein Bild auf dem MFD.

Geschütze aktivieren. Um Geschütze direkt über die Tastatur zu aktivieren (ohne vorher den MFD-Bildschirm aufzurufen), drücken Sie **1, 2, 3** oder **4**. Jede Zahl aktiviert eine andere Geschützgruppe.

Hypersprung. Sie brauchen ein Hypersprungtriebwerk, um von einem System zum anderen zu springen. Fliegen Sie in einen Hypersprung-Punkt hinein (eine dunstige blaue Sphäre), und drücken Sie **J**. Ein paar Sekunden lang sind Sie verwundbar, während Ihr Hypersprungtriebwerk sich auflädt. Mit einem vollen Tank können Sie sechs Hypersprünge ausführen. Achten Sie darauf, daß Sie eine Karte des Systems besitzen, in das Sie springen.

Fracht abwerfen. Drücken Sie **X**, um Ihre Fracht in den Weltraum abzustoßen.

Zielsuchsystem. Ihr Zielsuchsystem wird automatisch aktiviert und schaltet sich jeweils auf ein Schiff auf. Mit **T** können Sie durch die verschiedenen Ziele gehen, wenn sich mehr als eines in Reichweite befindet. **L** nimmt die Zielaufschaltung vor; die Zielklammern auf Ihrem HUD verwandeln sich in einen geschlossenen Kasten um das Ziel, und es wird auf Ihrem Radarschirm mit einem kleinen Kreuz markiert.

FF-Raketen (Freund-oder-Feind-Erkennung) und IR-Raketen (Image Recognition - Bilderkennung) funktionieren nur mit Zielaufschaltung. Ist diese erreicht, dann erscheint ein Rhombus über dem Ziel in Klammern.

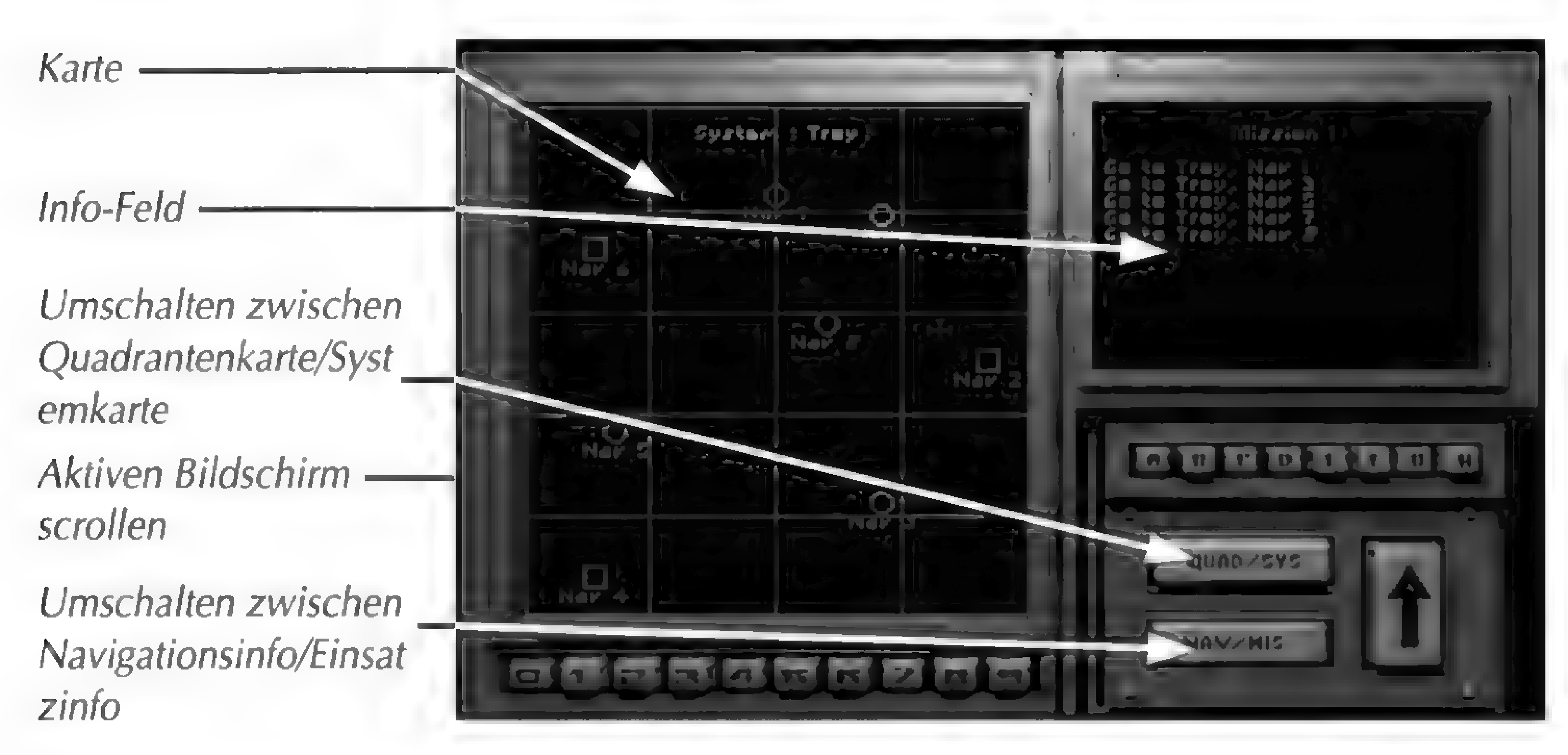
ITTS (Trägheits-Zielerfassungs- und Verfolgungssystem). Wenn Sie den richtigen Scanner dafür haben, aktivieren Sie Ihr ITTS mit **I**. Es berechnet für Sie, aus welcher Position Sie Ihr Ziel am ehesten treffen. Für jeden Geschütztyp gibt es ein anderes farblich codiertes ITTS-Kreuz:

- **Türkis** Neutronengeschütz
- **Naturweiß** Meson-Blaster
- **Pfirsich** Ionen-Impulsgeschütz
- **Grau** Masse-Treiber
- **Lachsfarben** Partikelgeschütz
- **Hellrot** Laser
- **Dunkelrot** Plasmageschütz
- **Violett** Tachyon-Blaster

Transportstrahl. Drücken Sie **W**, und gehen Sie Ihre Waffen bis zum Transportstrahl (Tractor Beam) durch. "Feuern" Sie auf ein aufnehmbares Objekt (z.B. abgeworfene Fracht, Bergungsgut oder einen abgesprungenen Piloten), um es in Ihren Frachtraum zu holen.

Autopilot. Drücken Sie **A**, wenn die Anzeige mit der Bezeichnung AUTO in Ihrem Cockpit aufleuchtet. (Sie leuchtet nur dann auf, wenn keine gegnerischen Kampfjäger oder Asteroiden in der Nähe sind.) Der Autopilot wird automatisch abgeschaltet, wenn Sie sich einer Gefahr nähern oder Ihr Ziel erreicht haben.

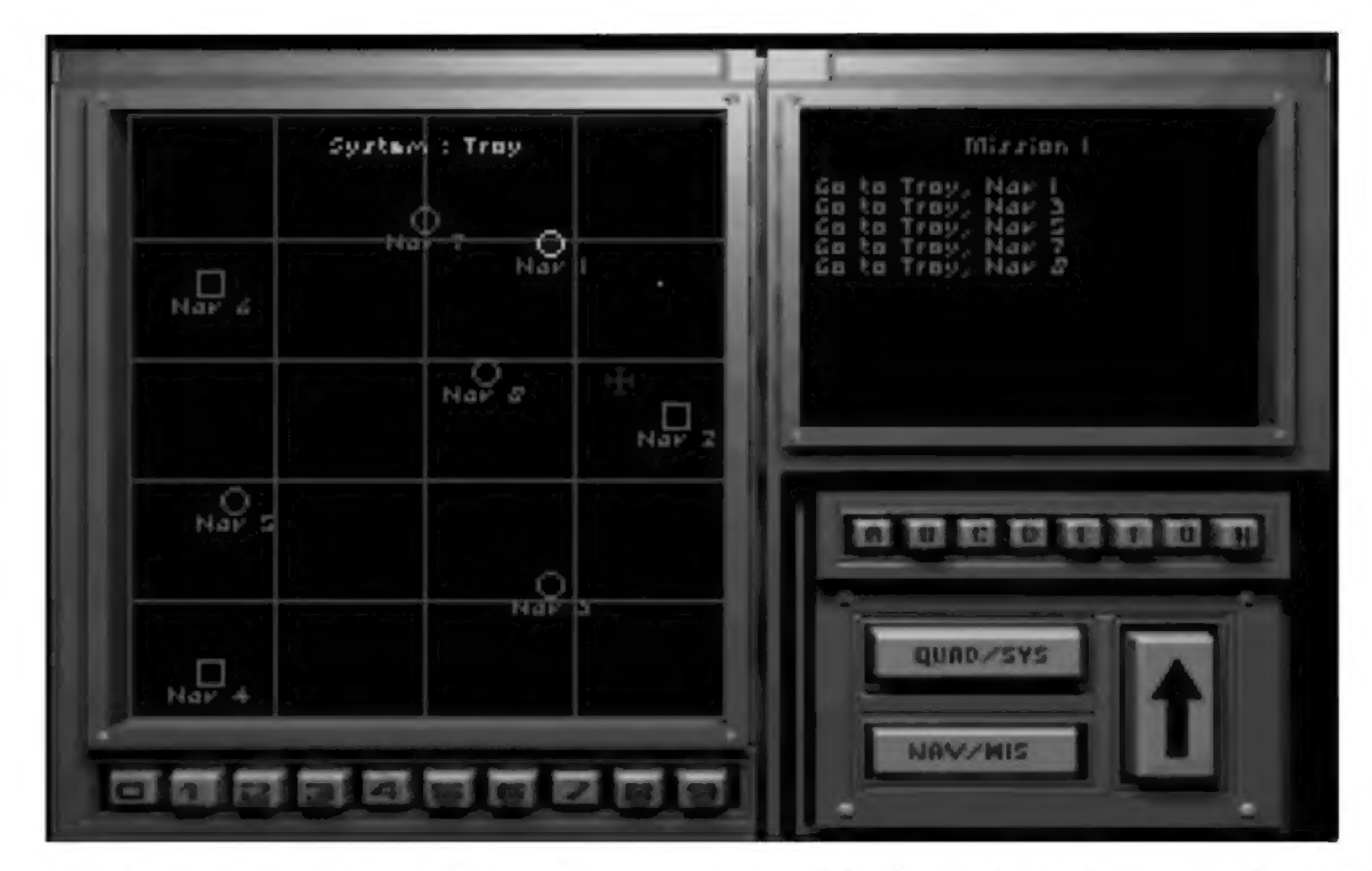
Navigationssystem. Drücken Sie **N**, um Ihre Navigationskarte abzurufen. Nur mit deren Hilfe finden Sie Orientierungspunkte im Weltraum und können auf die komplexen Informationen für die Navigation zugreifen, die Sie mit Sicherheit benötigen werden.



Zunächst wird die Systemkarte gezeigt. (Mit **N** wird von der Quadrantenkarte zur Systemkarte umgeschaltet.) Geben Sie **N** ein, oder klicken Sie wiederholt den großen Pfeilknopf an, um die Navigationspunkte durchzugehen. Sie können die Navigationspunkte auch durch direktes Anklicken wählen.

Farbcode der Systemkarte:

- **Grüner Kreis** — Navigationspunkt - normalerweise eine Boje
- **Grünes Quadrat** — Basis, auf der Sie landen können. Nach Wahl eines Quadrates erhalten Sie rechts neben der Karte genauere Informationen.
- **Blauer Kreis** — Hypersprung-Punkt
- **Gelb** — Augenblicklich gewählter Navigationspunkt
- **Hellrot** — Navigationspunkt, an dem sich das Einsatzziel befindet
- **Weißer Punkt** — Position Ihres Schiffes



Q schaltet zur Quadrantenkarte um. Drücken Sie **Q**, oder klicken Sie den großen Pfeilknopf an, um durch die Karten der einzelnen Quadranten zu scrollen. Klicken Sie ein System an, um es zu wählen.

Farbcode der Quadrantenkarte:

- **Dunkelblaue Linie** — Hypersprung-Tunnel zwischen Systemen
- **Hellblaue Linie** — Momentan verfügbarer Hypersprung-Tunnel
- **Gelb** — Momentan gewähltes System
- **Hellgrün** — Ihr aktuelles System
- **Rot** — System, in dem sich das Einsatzziel befindet

NAV/MIS schaltet zwischen der Einsatzliste und den Informationen für die Navigation um. **M** ruft alle Einsätze auf einmal auf. Benutzen Sie **M**, oder klicken Sie den großen Pfeilknopf an, um durch die Einsatzinformationen zu scrollen. Mit **I** kehren Sie zum Informationsfeld zurück.

Farbcode der Einsatzliste:

- **Leuchtendes Rot** — Verbleibende Einsatzaufgabe
- **Mattes Rot** — Abgeschlossene Einsatzaufgabe
- **Gelb** — Im allgemeinen hilfreich, aber nicht immer unbedingt erforderlich für die Erfüllung des Auftrags

QUAD/SYS schaltet zwischen der Quadranten- und der Systemkarte hin und her.

Mit **Esc** verlassen Sie die Navigationskarte und akzeptieren den gewählten Navigationspunkt als nächstes Ziel.

Spiel unterbrechen. P unterbricht das Spiel. Das Spiel kann durch Drücken einer beliebigen Taste wieder aufgenommen werden.

Spieleroptionen. Alt-O ruft jederzeit während des Spiels den Option Screen (Optionenbildschirm) auf.

Abbruch zu DOS. Alt-X beendet das Spiel und bringt Sie zum Betriebssystem zurück.

Selbstzerstörung. Alt-D läßt Ihr Schiff explodieren. Danach kehren Sie zum Titelbildschirm zurück, wo Sie ein neues Spiel laden und den Einsatz noch einmal ausführen können.

PREISE

Alle Preise werden in Krediteinheiten angegeben.

SCHIFFE (SHIPS)

Orion	50.000
Galaxy	90.000
Centurion	130.000
Nachbrenner (Afterburner)	3000

PANZERUNG (ARMOUR)

Plasmastahl-Panzerung (Plasteel)	1000
Wolfram-Panzerung (Tungsten)	1500
Frachtraumerweiterung (Cargo Expansion)	1000

ELOGM (ECM)

Level 1	1000
Level 2	5000
Level 3	10.000

TRIEBWERKE (ENGINES)

Level 1	10.000
Level 2	20.000
Level 3	40.000
Level 4	65.000
Level 5	100.000
Hypersprungtriebwerk (Jump Drive)	10.000

NAVIGATIONSKARTEN (NAV MAPS)

Clarke	2000
Fariss	2000
Humboldt	2000
Potter	2000
Alle Karten (All Maps)	5000
Reparatur-Droide (Repair Droid)	30.000

SCANNER

Iris Mk I	5000
Iris Mk II	10.000
Iris Mk III	15.000
Hunter 6	10.000
Hunter 6i	17.500
Hunter Infinity	30.000
B & S Tripwire	20.000
B & S E.Y.E.	30.000
B & S Omni	50.000

SCHUTZSCHILDGENERATOREN (SHIELD GENERATORS)

Level 1	5000
Level 2	20.000
Level 3	40.000
Level 4	70.000
Level 5	100.000
Transportstrahl (Tractor Beam)	3000
Turm (Turret - alle Typen)	10.000

GESCHÜTZE (GUNS)

Laser	1000
Masse-Treiber (Mass Driver)	1500
Meson-Blaster	2500
Neutronengeschütz	5000
Partikelgeschütz	6500
Tachyon-Geschütz (Tachyon Gun)	12.000
Ionen-Impulsgeschütz (Ionic Pulse Cannon)	15.000
Plasmageschütz (Plasma Gun)	20.000
Raketenwerfer (Missile Launcher)	5000

RAKETEN (MISSILES)

Ungelenkt (DF - Dumb Fire)	20
Wärmesuchend (HS - Heat Seeker)	35
Bilderkennung (IR Image Recognition)	75
Freund-oder-Feind-Erkennung (FF - Friend or Foe)	100
Torpedowerfer (Torpedo Launcher)	2000
Torpedo	15

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER.HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

ELECTRONIC ARTS ERTEILT DEM URSPRÜNGLICHEN KÄUFER DIESES COMPUTER-SOFTWARE-PRODUKTS EINE FÜR 90 TAGE AB VERKAUFSDATUM GELTENDE GARANTIE, DAß DAS MEDIUM, AUF DEM DIE SOFTWARE-PROGRAMME GESPEICHERT SIND, KEINE MÄNGEL AN MATERIAL UND BESCHAFFENHEIT AUFWEIST. SOLLTEN WÄHREND DIESER ZEIT FEHLER AUFTRETEN, WERDEN DIE FEHLERHAFTEN MEDIEN BEIM EINSENDEN DES ORIGINALPRODUKTS SOWIE EINER DATIERTEN QUITTUNG, EINER BESCHREIBUNG DER DEFEKTE, DES FEHLERHAFTEN MEDIUMS UND DER ADRESSE DES ABSENDERS AN ELECTRONIC ARTS (ADRESSE SIEHE RÜCKSEITE DIESES DOKUMENTS) ERSETZT.

DIESE GARANTIE GILT ZUSÄTZLICH ZU DEN GESETZLICH VERBRIEFTEN RECHTEN UND BEEINTRÄCHTIGT DIESE IN KEINER WEISE. DIE GARANTIE BEZIEHT SICH NICHT AUF DIE PROGRAMME SELBST, DIE "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT WERDEN. SIE GILT AUCH NICHT FÜR MEDIEN, DIE UNSACHGEMÄßEM ODER ÜBERMÄßIGEM GEBRAUCH ODER BESCHÄDIGUNGEN AUSGESETZT WAREN.

ERSATZ VON MEDIEN

ELECTRONIC ARTS ERSETZT VOM BENUTZER BESCHÄDIGTE MEDIEN, WENN DAS ORIGINALMEDIUM MIT EINEM AUF ELECTRONIC ARTS LTD. AUSGESTELLTEN EUROSCHECK ÜBER £ 5,75 PRO DISKETTE EINGESENDET WIRD.



An Electronic Arts® Company

90 Heron Drive,
Langley,
Berkshire
England
SL3 8XP

R96301GY